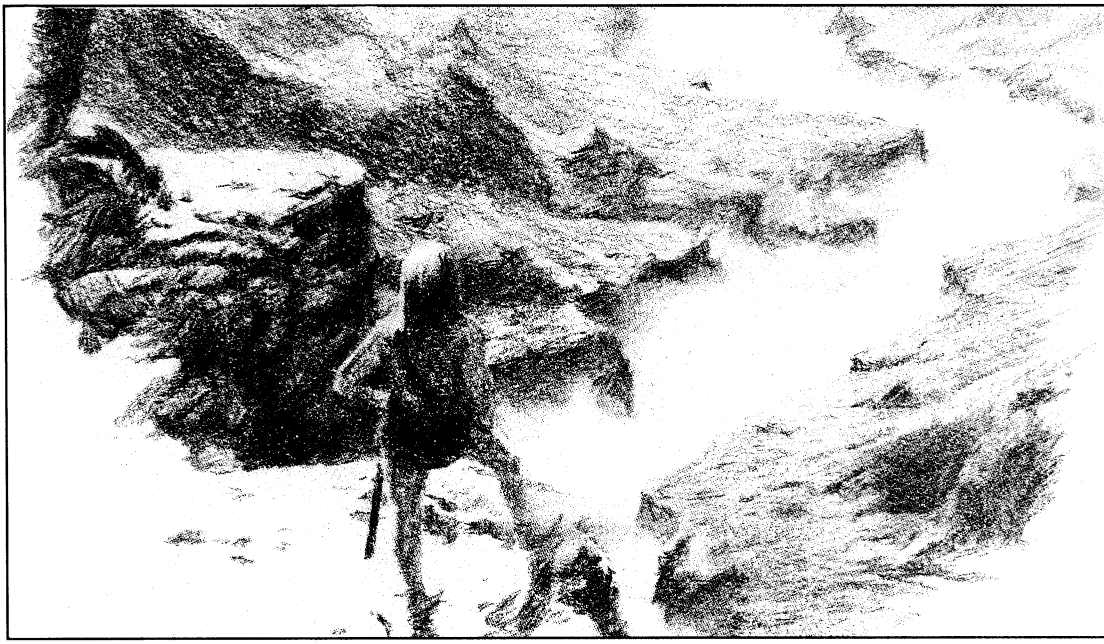
Drakar och Demoner

EREBALTOR



SPELLEDARBOK



PROJEKTLEDNING & CHEFSKONSTRUKTÖR

HENRIK STRANDBERG

KONSTRUKTÖRER

ERIK GRANSTRÖM *(TRAKORIEN)* JONAS LINDBLOM *(HYNSOLGE)*
CHRISTER REGEBRO*(CEREVAL)* ANDERS BLIXT *(CADDO)*
ULF SCHYLDT *(JORDUASHUR)* JOHAN ULLÉN *(FELICIEN)*
JONAS ERIKSSON *(KLOMELLIEN)* MARCUS THORELL *(BARBIA)*

GRAFISK FORMGIVNING
STEFAN THULIN

ORIGINALFRAMSTÄLLNING
STEFAN THULIN HENRIK STRANDBERG
NILS GULLIKSON

PRODUKTION
NILS GULLIKSON

ILLUSTRATIONER
TONY DARWICHE MARC GRIEVES
TOBIAS GREEN HÅKAN ACKEGÅRD

OMSLAG
KEN KELLEY

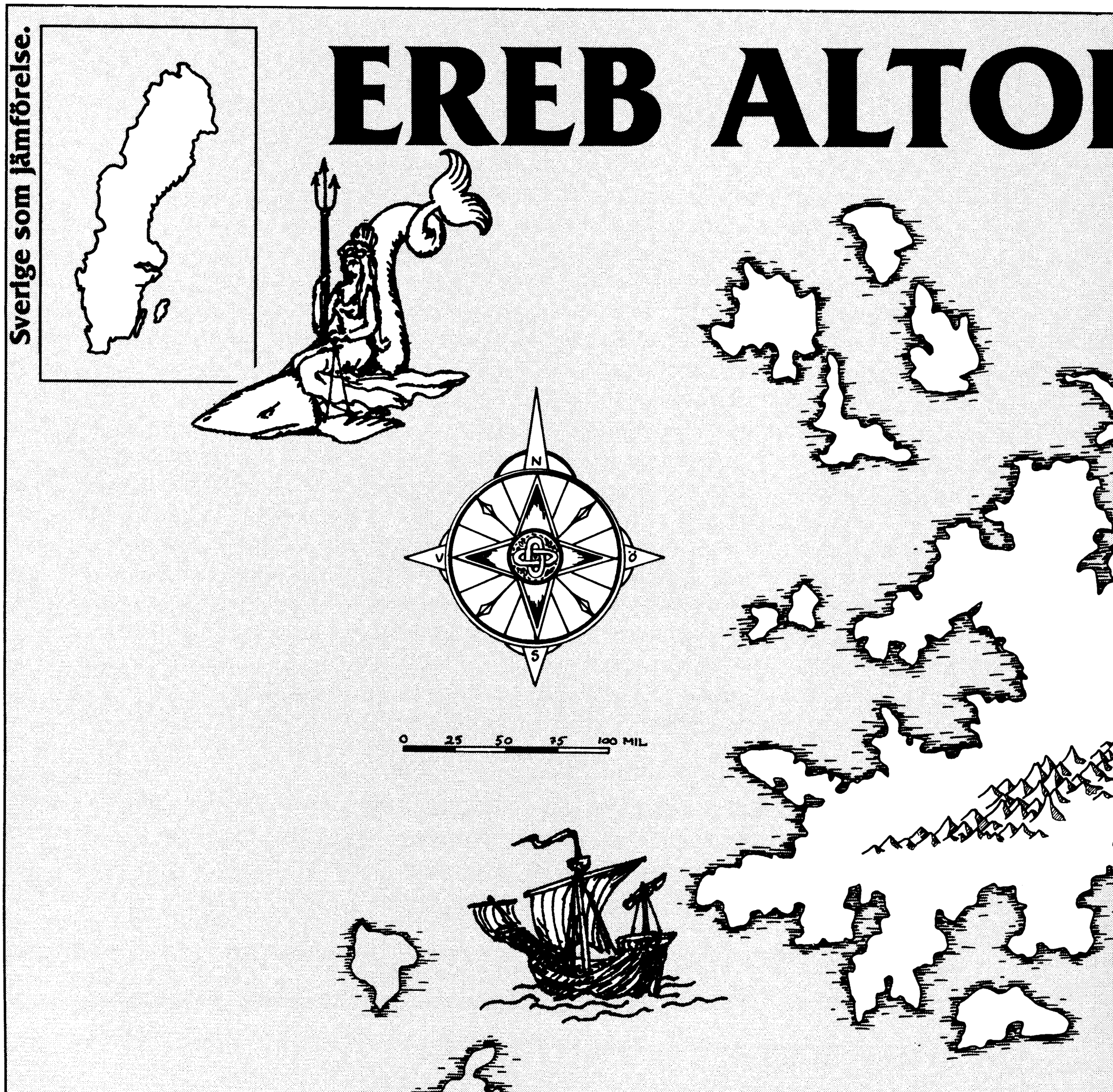
FÄRGKARTA
ANN-SOPHIE QVARNSTRÖM

ASSISTANS OCH GODA IDÉER

HELMER JÖNSSON JAN SANDORF LINN MANDAHL NILS LINDEBERG NILS GULLIKSSON
VIC KOTNIK STEFAN THULIN FREDRIK MALMBERG ANNA MESHESHA KLAS BERNDAL
ÅKE ELDBERG HENRIK G FORSSTRÖM JAN LINDBLOM

REPRO
HAGBERGS REPRO

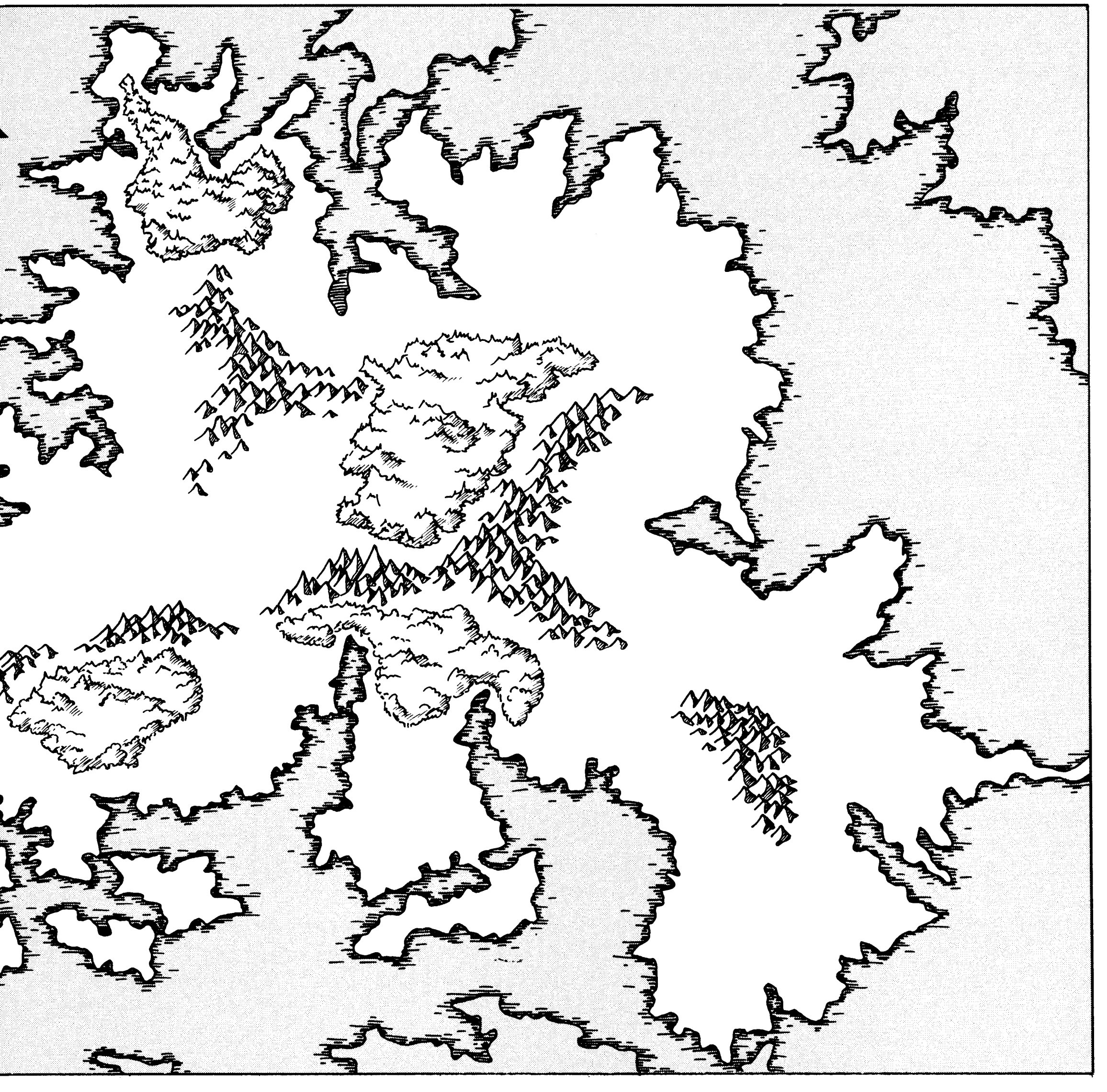
TRYCK
TRYCKPRODUKTION, VÄSTERÅS 1989



VÄLKOMMEN TILL EREB ALTOR!

Då jag hösten 1988 började skissa på Ereb Altor-boxen insåg jag snart att det skulle bli ett jättearbete att försöka sammanställa allt material som vi hade om Ereb Altor — den fantasy-värld där många av våra äventyr har utspelat sig. Det mesta bestod av suddiga kartskisser, klottriga anteckningar, uråldriga sinkaduser eller helt enkelt halvt bortglömda idéer. Detta räckte naturligtvis inte till att fylla hela denna box, så flera frilansare kopplades in samtidigt som jag själv började författa en hel del.

Utformningen blev klar på ett tidigt stadium. Den bok du nu håller i din hand är *Spelledarboken*. Här finns noggranna beskrivningar av tolv av de mest spännande länderna i Ereb Altor. I *Spelarboken* finns berättelser, sagor, sägner, legender, sånger och rykten från dessa tolv länder och några till. Dessa är avsedda att ge spelarna en känsla för hur kontinenten ser ut; hur man lever, vad som kan hända, o. s. v. *Kampanjboken* innehåller fakta om Ereb Altor som kontinent; inte nödvändigtvis om ett speciellt land. I *Äventyrsboken* hittar du två kompletta äventyr som utspelar sig i två av Ereb Altors många länder; Hynsolge och Erebos.



CADDO 4
CEREVAL 8
EREBOS 26
FELICIEN 32
HYNSOLGE 40
JORDUASHUR 52
KARDIEN 61
KLOMELLIEN 68
NIDLAND 74
RANSARD 79
TRAKORIEN 86
ZORAKIN 96
ÖVRIGA LÄNDER 103
INDEX 104

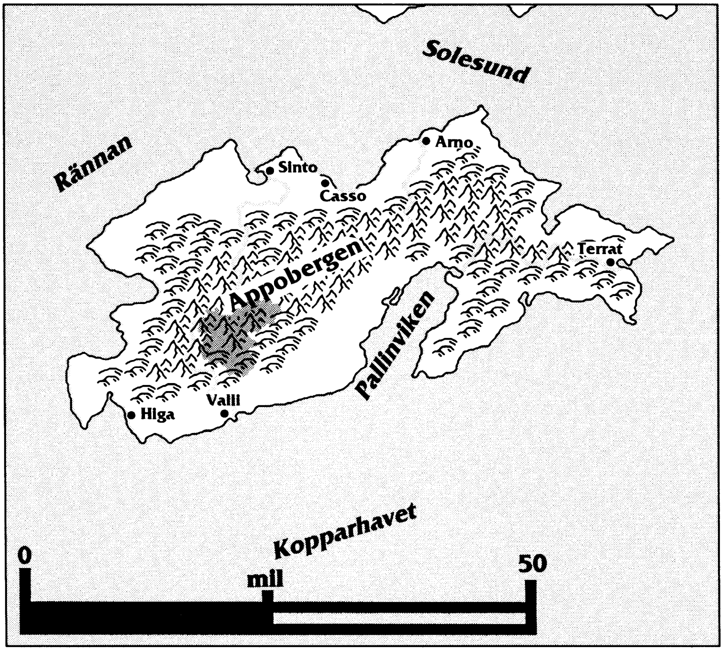


CADDO

Uppe på kullen gjorde vi äntligen halt. Nere i dalen såg vi piraternas armé uppställd till fem breda falanger; välbeväpnade, svartglänsande fjäderklädda och stridslystna stod morëlvidynerna redo till batalj. De var numerärt överlägsna, och hade till och med en liten kavalleriskvadron på högra flanken, men de saknade nästan helt bågskyttar, vilket förhoppningsvis skulle fälla avgörandet. Mer än en gång hade jag sett våra pilar plöja djupa fåror i anstormande fiendeled, men jag hoppades vid den nådige Odo att vi inte skulle behöva uppleva det den här gången.

Kapten Benidiõ gav efter några sekunders avvaktan order om laddning, och i en rörelse drog vi alla samtidigt upp varsin lång, rak pil ur våra ännu så länge välfyllda koger. Innan dagen var slut skulle vi förmodligen behöva gå omkring och leta pilar både här och var; i värsta fall dra dem ur döda kamrater...

'Lägg an!' kom ordern då piraternas här var inom långt bågskottshåll, nästan trehundra meter. Vår kapten, en ärrad veteran, ville förmodligen försöka bryta upp ankornas led så tidigt som möjligt, så att infanteristerna i sjuttonde kåren, som bildade vår huvudstyrka, skulle få möta en odisciplinerad, uppriven styrka. I nästan exakt samma ögonblick som kommandoordet kom, så höjdes åttio bågar upp från trettonde landsvaktskompaniets höfter. En pil sprang av i förväg, men i mängden av reflexer från piraternas blänkande vapen såg ingen vart den tog vägen. 'Håll där!' skrek kaptenen ursinnigt. 'Väbel, anteckna den där mannen. Ni vet vad det gäller, mannar! Visa att träningen gett resultat. Varenda pil skall sitta i buken på en av de där feta uslingarna!' Vi visste vad det gällde. Kapten Benidiõ skrek igen: 'På mitt kommando... vänta... vänta... ge fyr!'



Invånarantal: ca 100.000
Befolkning: människor 97%, ankor 3%
Huvudstad: Arno (ca 7.000)
Statsöverhuvud: —
Styrelseform: rådsrepublik
Exportvaror: fartyg, spannmål, vin, hantverk
Importvaror: timmer, metaller
Välstånd: rikt
Armé: liten fast armé, men starkt folkuppbåd i händelse av invasion. Stark flotta.
Religion: konservativ variant av den Lysande Vägen
Övrigt: all magi förbjuden inom rikets gränser. Alla dalker är färgblinda

GEOGRAFI

Caddo är en långsträckt ö av vulkaniskt ursprung. I öns längdriktning sträcker sig de upp till 3.000 meter höga Appobergen som delar ön i en nordlig och en sydlig hälft. Många av topparna är utslocknade vulkankäglor. Bergskedjan utgör en mycket effektiv regnfångare för de fuktiga havsvindarna, vilket gör att bergssluttningarna är mycket bördiga och rika på åar och vattendrag.

På Caddos nord– och sydsidor, mellan bergen och havet, ligger de mjukt kuperade kustslätterna där majoriteten av öns befolkning är bosatt. De är tätbefolkade områden med ett välutvecklat jordbruk och många byar och städer. De främsta grödorna är vete och oliver. De två kustslätterna är på gränsen till överbefolkade.

Bergstrakterna är den enda zon där man finner någon orörd natur nu för tiden. Markerna är alltför fattiga eller svåråtkomliga för att kunna utnyttjas till ett effektivt jordbruk.

DALKERNA

Caddo bebos uteslutande av det dalkiska folket. Dalk är en jorisk förvanskning av ordet *dalcoi* (ö-folk), som är dalkernas beteckning på sig själva. Dalkerna är av okänt ursprung och har ytterst lite gemensamt med jorerna.

UTSEENDE

Dalkerna är inte av joriskt härkomst. De är oftast högvuxna och ljushåriga, med ljusblå eller grå ögon. De är solbrända eftersom de lever på en varm och solig ö. En stora skillnad mellan dalker och jorer är dalkernas totala oförmåga att se färger. Detta leder till att besökare på ön oftast drunknar i kakafonin av grälla färgkombinationer och blir illamående och får ont i ögonen.

KARAKTÄR

Dalkerna är ett flitigt och arbetsamt folk, i bland på gränsen till påfrestande energiska. Detta leder till en häpnadsväckande effektivitet bland hantverkare och köpmän.

Dalkerna älskar sitt samhälle, då de ser att de lever ett friare och mer självstyrande liv än sina grannar. Eventuella fiender till landet får vara beredda på att möta ett enat folk som motståndare.

Caddo är ett av de mest välutvecklade länderna i regionen och deras skeppsbyggnadskonst är mycket framstående. Även jordbruket är mycket effektivt.

SPRÅK

Dalkiska är ett unikt språk som inte är släkt med något annat i regionen. Detta tyder på att dalkerna är relativt sena invandrare till en region som domineras av helt andra folkslag.

För främlingar som besöker Caddo är språkbärriären ett svårt problem eftersom få av landets invånare talar något annat språk än dalkiska.

STATSSKICK

Caddos politiska system är av ett ovanligt slag. Man har en form av demokrati och långt gången jämlikhet mellan medborgarna. Dalkerna anser att alla människor är lika värda. Man behandlar sina medmänniskor utifrån deras uppträdande och ämbete, inte efter någon nedärvd social rang. Detta beteende har ofta irriterat gästande adelsmän.

Det unika politiska systemet på Caddo har sitt ursprung i det omfattande inbördeskrig, Ödesfejden, som förödde Caddo under perioden 104–111 eO. Fram till dess hade dalkerna varit uppdelade i stammar som styrts av en kung, men efter fejden ändrades statsskicker.

Det nya styresskicket indelade Caddo i 37 kantoner. I varje kanton finns en kantonförsamling, bestående av alla vuxna skattebetalare, såväl män som kvinnor. Alla självägande bönder och fiskare, och de flesta näringsidkare i städerna är skattebetalare. Dessa utgör ungefär 35% av befolkningen.

STYRELSE

Caddos övergripande styre utgörs av landsrådet, som består av valda representanter för varje kanton. Rådet har makt över utrikespolitiken, den stående krigsmakten, stora byggnadsprojekt (t. ex. riksvägar), kurirväsendet och tvister mellan kantonerna. Landsrådet framlägger även lagförslag som ska gälla för hela riket. De ska sedan godtagas av 2/3 av kantonförsamlingarna för att gälla. Kantonförsamlingarna beslutar helt och hållet själva i alla lokala spörsmål. Skatt tas upp både av landsrådet och av kantonerna.

Det långtgående medborgerliga deltagandet i styret har gjort att Caddo idag har ett stabilt och populärt politiskt system. Under de senaste seklerna har det inte förekommit några som helst krav på grundläggande förändringar. Den militära organisationen, med en liten professionell kår och ett landstäckande uppbådssystem har gjort att en militärkupp i praktiken är omöjlig.

Det politiska systemet är stabilt, men det är inte spänningsfritt. Tolv av kantonerna domineras fullständigt av handelsstäder medan de resterande är landsbygdskantoner. Bönderna och handelsmännen har ofta helt motstridiga intressen. Bönderna föredrar en politik som håller Caddo utanför konflikter och som skyddar de lokala näringarna från konkurrens utifrån. Städernas handelsmän vill ha en aktiv utrikes– och handelspolitik som skyddar deras ekonomiska intressen runt om i regionen. På grund av landets indelning dominerar bönderna i landsrådet, men eftersom kantonerna har långtgående självstyre kan handelsstäderna i många fall bedriva den politik de önskar. Vidare finns det ofta politiska stridigheter i handelsstäderna, där olika mäktiga handelshus konkurrerar med varandra.

HANDEL

Caddo är en utpräglad handelsnation som bedriver handel med Erebs alla hörn. De främsta importvarorna är salt (från bl. a. Trakorien), timmer och spannmål (från Zorakin). Man exporterar metaller, hantverk (bl. a. läder– och juvelarbeten) och spannmål.

En av de allra främsta inkomstkällorna på Caddo är det välutvecklade bankväsendet, det främsta och mest anlitade i hela Ereb. Det finns tre stora anledningar till att just de caddiska bankerna har blivit så populära:

- Det politiska systemet på Caddo, med vilket de flesta är nöjda, bäddar för en stabilitet som är en förutsättning för ett stabilt bankväsende. I andra länder har det hänt att bankernas egendomar konfiskerats av de nya styresmännen efter maktskiften.
- Det finns ont om svartfolk på Caddo, och dessutom ligger ön isolerat, så det föreligger ingen större risk för plundringar av bankerna.
- De dalkiska köpmännen anses allmänt vara pålitliga och ärliga, och räntorna på pengarna är ganska höga.

De ledande bankfamiljerna, släkten Medicini och ankhuset Hugger, har stort inflytande över Kopparhavets handel. Utlåningsräntan är betydligt högre än sparräntan.

UTRIKESPOLITIK

Utrikespolitiskt har Caddo ofta varit inblandat i olika former av konflikter med de andra handelsstaterna i Kopparhavet, främst då Erebos. Alla strävar efter att kontrollera en så

stor del av handeln med fastlandet som möjligt. Caddo har även haft svårigheter med Zorakin, vars erövring av Fristaden vållade ett avbräck i handeln med dvärgarna. Tillsammans byggde Caddo och dvärgarna staden Ereno längre norrut för att handeln skulle flyta fritt igen.

För tillfället är Caddo indraget i en konflikt mot Felicien, som länge bedrivit maskerad piratverksamhet i Kopparhavet. Man har slutit en allians med Berendien och, mer motvilligt, Erebos.

MILITÄRMAKT

Caddos militära styrkor är av tradition indelade i tre delar: folkuppbådet, landsvakten och nationalstyrkan. Envar vuxen dalkisk man är skyldig att äga vapen och rustning och att varje år inställa sig till träning i sin kantons folkuppbåd. I händelse av ett angrepp mot Caddo mobiliseras folkuppbåden för att möta fienden.

Folkuppbådets utrustning varierar mycket beroende på vad medborgarna har råd att införskaffa. Beväpningen är standardiserad i lag. Antingen ska sodaten bära två kast– och ett enhandsspjut, eller pilbåge och stridsyxa. Till detta kommer en sköld. Pansarets utseende är inte reglerat.

Undantagna från militärtjänst är medborgare i kyrkans tjänst, och sådana som är fysiskt eller mentalt handikappade. Befrielse beslutas av den lokale domaren.

Det behövs dock även yrkesmän för att upprätthålla ordningen i städerna och på landsbygden och för att bekämpa banditer och pirater. Om Caddo blir inblandat i en konflikt utanför landet kan man inte sända iväg folkuppbådet. Kantonerna har därför upprättat små förband, landsvakten, som patrullerar vägar, byar och städer för att upprätthålla den allmänna ordningen. De är professionella krigare, ofta utrustade med stridsyxa, sammansatt båge, medelstor sköld och ringbrynja eller fjällpansar.

Det finns en rikshär och en riksflotta som står till landsrådets förfogande. Deras huvudsyfte är att försvara Caddo och dess kolonier. Härens svaghet är dess brist på beridna trupper, särskilt tunga sådana, medan dess styrka är de ypperliga bågskyttarna. Caddiska bågskyttar är populära legosoldater.

RELIGION

Religiöst domineras Caddo fullständigt av den Lysande Vägen, den enda tillåtna religionen. Kyrkan utövar ett starkt inflytande över samhället genom sin fasta organisation. Magi är fullständigt förbjudet eftersom kyrkan anser att den står i strid med religionens lära. Därmed inte sagt att det inte förekommer magi på Caddo, men den måste utövas i det fördolda.

HISTORIA

Om Caddo före konfluxen och under mörkertiden finns inte särskilt mycket att säga. Landet höll sig på sin kant och inga viktigare relationer med andra stater förekom. År 312 fO lyckades en jorisk ättling vid namn Vasker Bruushane ena de splittrade dalkerstammarna, och efter gammalt joriskt mönster utropades han till kung.

År 102 eO dog ätten Bruushane ut. Flera mäktiga familjer som under kungatiden nästan fått adelsstatus käbblade om vem som skulle efterträda Bruushanarna, vilket ledde till ett förödande inbördeskrig. Först år 111 lyckades fältherren Gerlo den Långe sammanföra representanter för de olika stammarna på ön för att framlägga ett förslag om nytt styresskick. Samtidigt 'försvann' flera av de stridande parternas ledare, och när man på mötet, som kommit att kallas De Långa Näsornas Råd, beslöt att införa ett slags folkstyre fanns egentligen ingen som kunde säga emot. Alla de närvarande slöt den högtidliga Arno-eden, vilken innebar att man aldrig mer skulle gripa till vapen mot folkfränderna.

På 200-talet eO öppnades nya handelsmarknader i Österlanden av zorakiska korsfarare, och de stabiliserade dalkerna började en livlig kommers med lyxvaror, bland annat kryddor, ädelmetaller, dyrbara tyger och andra rariteter. Caddo började byggas upp till en stormakt i området, och när den Lysande Vägens kyrka, som spridit sig till fastlandet, sände ut korståg mot Morëlvidyn ville dalkerna vara med. Detta var början till den Stora Schismen, som kom att dominera slutet av 200-talet och 300-talet. Mer om den Stora Schismen kan du läsa i historieavsnitten vid länderna Zorakin och Kardien.



CEREVAL

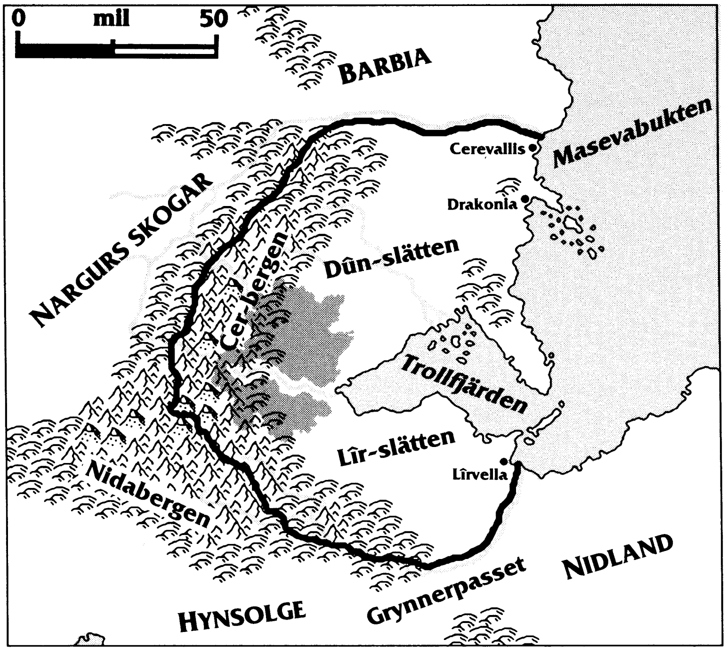
Det var en ganska vacker dag då stunden hade kommit för mig att genomföra mitt mognadsprov. Jag var inte rädd; jag hade flera gånger hört talas om äldre kamrater som stött på troll i Cerskogens djup utan att få ett hår krökt på huvudet. Å andra sidan hade jag också hört talas om folk som givit sig av in i skogen och aldrig kommit tillbaks...

Efter en dryg timmes försiktig marsch in i skogen kände jag att någonting snart skulle hända. Så här i efterhand tror jag att jag känt trollets stank, men det var något annat också, något obestämbart, en konstig känsla av att vara iakttagen.

Trollet satt på en stubbe och hälsade mig med ett kort grymtande, men ingenting i hans tonfall eller rörelser antydde att han ville skada mig. Han tecknade åt mig att lägga mig ned i gräset framför honom, och efter att ha fånstirrat på varandra i nästan tio minuter började jag prata. Han svarade inte, men nickade då och då som tecken på att han förstod vad jag sade. Jag antog att han inte talade vårt språk, men efter ett tag reste han sig upp, tog fram en dolk stor som ett kortsvärd och ristade in ett ord i en omkullfallen trädstam. 'Hugilakur'. Sedan tittade han på mig och pekade på sig själv, och då jag frågade om det var så han hette nickade han långsamt på sitt stora huvud.

Jag måste ha pratat i säkert tre timmar, för när Hugilaikur slutligen gjorde tecken av att vilja gå var det redan mörkt. Då jag också reste mig tecknade han åt mig att stanna, och med några tafatta gester förklarade han att jag skulle vara trygg under natten.

Jag somnade gott på en bädd av grönmossa, och i gryningen nästa dag fann jag ett litet knyte vid min sida. Det innehöll en bit bröd och en liten flaska friskt källvatten. Jag gick min väg och såg aldrig till mer min trollkamrat.



Invånarantal: ca 80.000
Befolkning: 75% människor, 11% troll, 14% svartfolk
Huvudstad: —
Statsöverhuvud: —
Styrelseform: självständiga stadstater utan självklart styrande samhällsklass
Exportvaror: fisk, kött, alkemiska föremål och elixir
Importvaror: timmer och metaller
Välstånd: fattigt
Armé: ingen stående armé men vältränat folkuppdåd. Nomader och troll mycket dugliga krigare.
Religion: flera olika. Omfattande naturdyrkan.
Övrigt: drakmästarnas månlag är högsta lag för alla cerevalier.

INLEDNING

Cereval brukar oftast kallas Drakarnas rike — av förklarliga skäl. I Cereval-bergen finns den största hittills kända förekomsten av drakar på ett och samma ställe. Trots detta så lever Cerevals befolkning i relativ trygghet; drakarna tyglas av ett slags drakmästare, och cerevalierna har dessutom det halvmagiska månsilvret till sin hjälp.

GEOGRAFI

Till Cereval brukar räknas landet mellan Cerfloden i norr till Grynnerpasset och Grynnerbergens nordspets i söder, och från Cerevalbergen i väster till Masevabukten i öster.

Från öster räknat delas landet in i slättlandet, skogen och bergen. Slättlandet delas i två delar av en djup havsfjärd, Trollfjärden. Den norra och större delen kallas Dûnslätten, den södra Lîrslätten.

KUSTHEDEN

Närmast Masevabukten består slätten av öppna hedar med gräs– och buskvegetation. Terrängen är kuperad och stiger relativt brant från kusten. Befolkningen bor i detta område i permanenta småstäder och bondbyar. Marken runt dessa brukas sporadiskt. I övrigt håller man boskap som betar av det rika gräset. Jordlagret är emellertid tunt och moränen under kan inte föda större träd. Det är också lätt att förstöra jordlagret, så att man får kala fläckar med mager morän, något som betraktas som ett svårt brott av bönderna och motverkas med blodsoffer åt den förfördelade jorden. Offret är i regel missdådaren.

Längs kusten finns också de tre största städerna i Cereval, Cerevallis, Drakonia och Lîrvella, de enda som kan kallas riktiga handelsstäder.

STADSSTATERNA

Stadsstaterna ligger längs kusten och består av en stad eller större by och den omgivande jord som behövs för att föda stadens medborgare. Själva samhället är normalt omgivet av en stark stenmur med ovanligt många torn. I tornen finns tunga artilleripjäser uppställda som skydd mot drakars härjningar. Även en medelålders eller gammal drake ser dessa månsilverstöttade anordningar som tuffa mål; det finns enklare byten på annat håll. I regel finns dessutom en kraftig milis och ett välövat hemvärn till försvar. Milisen svarar i fredstid för polistjänst och patrullering i och kring staden eller byn. Den tre största stadsstaterna är Cerevallis, Drakonia och Lîrvella.

SAVANNEN OCH STENÖKNARNA

Innanför heden utbreder sig en högplatå med cirka 500 meters höjd. Terrängen är kuperad och sluttar svagt ner mot Cer-skogen. Högplatån är mycket torr, varför växtligheten är mager och mestadels består av strävt gräs.

På högplatån finns ett flertal rovdjur, bland annat vildhundar, klippödlor, sanddemoner och jaguarer. Dessa lever på jakt av bland annat klippkaniner, cerevalantiloper, näshorningar och elefantfåglar.

TARASSUSRAVINEN

På södra delen av Dûnslätten, alldeles i skogskanten, finns en 20 km lång ravin med bitvis mycket djupa och branta sidor. I ravinen flyter en bäck från en skogstjärn till en oas ute i stenöknen. I ravinen växer taggbuskar tätt. Taggarna är fotlånga och giftiga. Ravinen är mycket svårforcerad. Man har hittat mycket gamla ruiner i ravinen.

CER-SKOGEN

Mellan Cerevalbergen och hedlanden utbreder sig en sänka med nästan djungelliknande vegetation. En stor del av ytan består av små skogstjärnar, ömt kultiverade av de troll som lever där.

Marken, stenblocken och trädstammarna i skogen är täckta av tjock grönmossa som dämpar alla ljud och ger skogen en mystisk stämning. Ovanför undervegetationens ormbunkar växer trädens kronor samman till en tät matta som hindrar allt rent solljus från att komma ner till marken. På marken råder därför även under dagen ett skymningsmörker där endast svampar, mossor, ormbunkar och parasitväxter kan växa.

I skymningen under trädens kronor kan skogens invånare, trollen, vistas ute även under en högsommardag. De beodlar sina skogstjärnar, bygger sina byar, helst i en klippa, och vaskar efter månsilver i de trolska bäckarna.

Det är mycket svårt att orientera sig och röra sig i terrängen för ovana varelser. Ett fåtal stryparrankor lever i skogen. Man bör ha mycket god vana vid att överleva i skog för att kunna orientera sig i den mörka och oländiga Cer-skogen. Endast troll och vilda djur kan vistas här helt obehindrat.

CEREVALBERGEN

Cerevalbergen är en hög bergskedja med flera snöklädda toppar, de högsta på över 6.000 m. Vid bergens fot och på dess sluttningar växer stora och täta urskogar. Få marklevande varelser har lyckats ta sig över bergskedjan från den ena sidan till den andra.

Enligt legenden bildades Cereval-bergen när en stjärna störtade till jorden. Under bergets rötter skall fortfarande stjärnans hjärta ligga, men dess skal finns vid bergens yta i form av månsilver. Att bryta månsilvret i bergen är dock ett vanskligt företag; det bor ovanligt mycket drakar i bergen.

Trots sin närhet till drakarnas hemvist så besväras inte cerevalierna alltför mycket av de vilda drakarna, beroende på *drakmästarna*. Dessa är ett mycket underligt folk som bor på ett par av de högsta topparna i kedjan. De är skapare och väktare av Månlagen och Måntinget, som styr Cereval, och sålunda Cerevals egentliga härskare. Få vanliga människor har sett dem på nära håll, endast ett fåtal jägare och mineralletare har sett deras boplatser, och bara på långt håll.

MÅNSILVER

Månsilvret är nog det som gjort Cereval mest känt i omvärlden. Det är en halvmagisk metall som endast återfunnits i Cereval. För dess ursprung, se Historia.

Månsilver är spritt över hela landet Cereval och finns ej utanför detta område. Det ligger som gedigna klimpar i jorden och i fickor av sedimentära bergarter i bergen. På heden hittas det ibland vid plöjning, och på höglandet hittar man det i månsken då det lyser svagt. I skogen kan det vaskas fram i alla småbäckar. Varje klimp är matt blåaktig och varierar i storlek från en ärta till block på flera kilo. Klimpar är numera svårfunna och priset har gått upp.

Metallen kan lätt smidas samman till vapen och redskap. Den blir då glänsande med en lätt blåaktig ton, som en månstråle. Den tycks 'suga upp' månsken, eftersom den då blir klarare än vanligt. I fullmånens sken blir metallen helt osynlig.

Månsilvret smids oftast till verktyg och andra nyttoföremål. En plog av månsilver kan dras av bonden själv och plöjer ett stort fält per dag. Med en skära av månsilver hin-

ner han sedan slå hela fältet på en dag. Det kostar honom dock 2 till 3 PSY–poäng per timme.

Yxor och sågar förvandlar på samma sätt ett träd till plank på några timmar. Kokkärl underlättar matlagning, vattenhinken tycks väga mindre och så vidare. Kort sagt, metallen underlättar kraftigt det vardagliga tunga slitet för några PSY–poängs kostnad. I Cerevals karga natur är metallen ovärderlig.

Även vapen kan smidas av månsilver, och blir då lättare, vassare och hårdare än vanliga järnvapen. De gör därför 1T2 KP extra i skada. Rustningsdelar av månsilver får +1T3 ABS och väger drygt hälften av vanliga pansar. De blir också mycket svåra att se i fullmåne. Priset för vapen och verktyg ligger på 4 till 5 gånger motsvarande stålföremål. Månsilver är en viktig anledning till att Cereval lämnas i fred av sina grannar.

LADDNING AV MÅNSILVER

Efter omfattande användning försvagas månsilvrets katalytiska förmåga; metallen blir allt tyngre, sprödare och mattare. Får den ligga i månljus laddas den dock igen. Endast fulladdat månsilver blir helt osynligt i fullmånens sken. 1 timmes månsken räcker till tre timmars katalyserande förmåga.

MÅNSILVER I OMVÄRLDEN

Förs månsilver utanför Cerevals gränser mattas den långsamt och blir blåsvart. Om den utnyttjas går reaktionen snabbare. Den kan inte heller laddas av månsken. Till slut vittrar metallen ner till ett blåsvart matt pulver, helt utan magiska egenskaper. Man säger att månsilvret dör. Så länge metallen finns kan den åter föras till Cereval och laddas, men pulvret är slutgiltigt dött. Därför har metallen inget värde utanför Cereval. Drakmästarna har i månlagen förbjudit att metallen förs ut ur landet, och straffen är mycket hårda. Både stadsstaterna och gränsnomaderna övervakar att utlänningar inte försöker smuggla ut månsilver. Brottslingar dödas omedelbart eller fängslas för att överlämnas till Drakmästarna vid nästa tillfälle.

Inom Cerevals gränser är månsilver dubbelt så värdefullt som guld, men detta är av mindre betydelse eftersom ingen gör sig av med månsilver frivilligt. Handel med månsilver sker genom byte, böter eller som skatt.

CEREVALIERNA

I Cereval finns flera olika människokulturer med helt olika levnadssätt och värderingar. De tre huvudsakliga grupperna är:

- Folken i stadsstaterna
- De fria hedbönderna och boskapsägarna
- Nomaderna

Tillsammans utgör de ungefär 75% av Cerevals humanoida befolkning.

UTSEENDE

Den typiske cerevaliern är något under medellängd, har långt, mörkt hår och grå, blå eller gröna ögon. De har ljus hy och ofta skäggväxt. Nomaderna är oftast kraftigare byggda än stads– och hedbefolkningen, på grund av det hårda levernet på högplatån.

Cerevalier är i allmänhet tystlåtna, hederliga och fridfulla. Eftersom alla cerevalier respekterar Månlagen är plundringar och överfall sällsynta företeelser. Våldshandlingar sker oftast endast då stadsstaterna krigar sinsemellan, vilket sker ständigt.

SPRÅK

I Cereval talas cerevaliska, ett barbarspråk nära besläktat med de språk som talas i Nargurs skogar öster om Cer-bergen.

STADSSTATERNA

I stadsstaternas samhällen lever den vanliga floran av hantverkare, köpmän, lärda och fredlösa.

Invånarna i stadsstaterna är i regel människor av barbariskt ursprung. Mindre grupper av dvärghantverkare, –köpmän, alver, ankor och halvlängdsmän finns i de tre storstäderna, sällan bofast utanför dessa. Bland de fredlösa finns även människor med svartfolksblod i ådrorna. Fullblodsorcher och reptilmän dödas eller drivs bort omedelbart; de förra är ej underställda månlagen, de senare har rykte om sig att för störa fisket.

En udda grupp i samhällena är *bortbytingarna*. Dessa storväxta, magikunniga personer har antingen gjort karriär som krigare, magiker eller alkemister, eller också hittar man dem som en utstött grupp längst ner på den sociala stegen. Föräldrarnas ställning betyder mycket för hur dessa missedda individer skall lyckas. Se avsnittet om trollen för en mer ingående beskrivning av bortbytingarna.

FRIA HEDBÖNDER OCH BOSKAPSÄGARE

De fria hedbönderna och boskapsägare som lever utanför stadsstaterna bor i familjegrupper eller små byar.

Bönderna beodlar heden med rotfrukter, brödsäd och ett gräs som ger ifrån sig bomullsliknande fibrer till kläder. Vården av det känsliga och tunna jordlagret är nästan religiös. Det medför automatiskt omedelbar avrättning på plats att förstöra en fläck av jordlagret så att den magra underliggande moränen kommer fram. Jord som inte brukas skall bindas med rotrika buskar och gräs så jorden inte blåser bort. Gräsbrand som dödar jorden medför dödsstraff.

Boskapsägarna föder upp stora hjordar av en visentliknande nötboskap. Djuren äter helst bara topparna på gräset, varför detta inte skadas utan snabbt återhämtar sig. I stället måste hjordarna flyttas hela tiden.

För att övervaka och driva djuren håller ägaren ett stort antal anställda och slavar med hästar. Ägarna brukar också bygga drakskydd åt de anställda och deras hästar.

För att skydda djuren mot drakar opererar man in små silverpåsar med ett kraftigt gift under deras hud. Djuren tycks inte lida av det, men när draken rostar djuret med sin låga, smälter påsen och giftet sprids ut i vävnaden. I bästa fall blir draken svårt sjuk eller dör. Drakarna har lärt sig att nötboskapen är otjänlig som drakföda, men hästar och tvåbenta är alldeles utmärkta.

Hedbönderna och boskapsägarna är sams om tre saker:

- Vården om jordlagret
- Synen på drakar
- Frihet från stadstaternas överhöghet

I övrigt slåss de som hund och katt. Bägge hyr stridskunniga äventyrare för att skydda sig och ställa till jäkelskap för varandra.

NOMADFOLKET

I det karga landskapet på Cerevals högland kan endast nomadfolken leva. Man måste ständigt flytta från ett vattenhål till nästa. Små hjordar av elefantfåglar och tama antiloper är allt som marken kan föda.

Nomadfolket är de ursprungliga invandrarna i Cereval. Hedbönderna är nomader som slagit sig ner på den bördigare heden och blivit bofasta, och i sin tur gett upphov till stadsstaterna. Nomaderna lever fortfarande som de första barbarinvandrarna. Varje grupp (klanen) på 30 till 60 vuxna individer består av 3 till 8 familjer, ofta släkt med varandra. Främsta familjens överhuvud är hövding med oinskränkt makt. Antingen tycker man som hövdingen eller lämnar klanen. Detta betyder i regel döden eller städernas slum.

För att ordna bröllop och andra praktiska göromål mellan klanerna har man klanmöten varje sommar där alla klanerna deltar. Klanmötena innbär marknadstid, fest, tävlingar, bröllop och rättegångar. Under mötestiden, oftast omkring en vecka, får inga strider inom eller mellan klanerna äga rum.

Varje klan håller hjordar av tama antiloper, vilka ger mjölk, ett slags ull och kött, cirka 50 till 100 djur per klan. Hästar för boskapsskötsel är mycket ovanliga, i stället använder man elefantfåglar, vilka på flera sätt är mycket viktiga för nomaderna. Dels är de drakvakter; med sin oerhört skarpa syn kan de se flygande drakar på flera mils håll. De varnar då genom att gräva en grund grop i sanden, täcka sig med ett tunt lager sand och därefter fullständigt smälta in i miljön.

Dels så är elefantfåglarna riddjur, de ger ägg och ett mycket uppskattat dun för bolster, jackor m. m. Dunet läggs i redet under ruvningstiden men kan försiktigt skattas av ägarna.

Förutom boskapen äger klanen gemensamt slavar. Dessa vaktar boskapen, river och reser tälten när man flyttar med djuren, lagar mat och tillverkar kläder. De vuxna männen vaktar, jagar, tillverkar vapen och sår och skördar tica-gräset. Detta är ett mycket snabbväxande gräs som sås direkt efter snösmältningen och hinner mogna innan jorden torkat upp under försommaren. Av axen mal man mjöl till ett slags gröt och pastarätter.

I varje klan finns också en månsilversmed och hans lärlingar, samt en shaman med en lärling. Båda dessa grupper har speciella privilegier och skyldigheter.

Klanjägaren är i regel klädd i tyg– och läderkläder, vintertid i dunjackor och vida dunbyxor. I jacka och byxor finns metall– eller hornförstärkningar i konst fulla mönster som skydd mot vapen. Vapnen består av en sabel i månsilver, en 5,5 m lång pik med sidospetsar och en bola. Boplatsen skyddas i regel av ett

antal slungor som skjuter två tunga stenar med ett tjärat rep emellan. Med lite tur och skicklighet kan stenarna sno sig runt vingarna på en drake och få den att störta till marken där man kan angripa den med andra vapen. Tjäran skyddar repet mot drakens utdunstningar. Piken används dels som lans, dels mot drakar. Skon sätts då mot marken och spetsen riktas uppåt precis innan draken slår till. Pikeneraren överlever sällan sin stöt men drakarna har lärt sig att respektera dessa över raskande och vassa spetsar.

ÖVRIGA FOLKSLAG

Förutom människor finns det ett antal folkslag som utmärker Cereval. Mest känt är förstås trollen i Cer-skogen, men minst lika ryktbara är drakmästarna och deras drakar.

TROLL

Trollen i Cereval skiljer sig betydligt från sina degenererade släktingar annorstädes. Ingenstans har trollen nått så högt kulturellt som i Cereval. Detta kan bero på deras ständiga kontakt med månsilvret. De flesta trollen bor under Cer-skogens täta krona, där solen aldrig kan skada dem. Ett fåtal har behållit sina underjordiska boningar, och en grupp anpassade sig med hjälp av magi till vattnet. Deras ättlingar frodas nu i Trollfjärdens mörka vatten.

Cerevaltrollen, som av många uppfattas som en helt separat trollras, lever endast i Cer-skogen i Cereval och i ett fåtal stammar i Nargurs skogar. På andra håll är trollen lika barbariska och ociviliserade som man vant sig vid.

Det finns fem olika slags troll; skogstroll, härskartroll, krigartroll, småtroll och havstroll. Gemensamt för dem alla är att de har högre intelligens och mer utvecklat socialt beteende än sina avlägsna släktingar på andra håll i Ereb, samt att de är mindre och smidigare.

SKOGSTROLLEN

Skogstrollen bor oftast i små samhällen med mellan 15 och 40 individer, ofta i grottor i en klippa eller bergvägg. De kultiverar sina skogstjärnar och bäverdammar med stor omsorg. Kring tjärnarna odlar de en stor vitgrön svamp av soppsläktet, *trollhatt*, vilken är giftig för människor med hallucinationer och kramper som följd. Trollen använder den till nästan allt; mat, medicin, mjöl till en slags bröd och dess skinn som ingrediens till magiska tinkturer. Mosad och jäst blir den en fest– och ceremonidryck med många festliga egenskaper.

I tjärnen föder de också upp stora paddor, vattensnokar, pufffödlor och en slags vattenspindlar som de genom avel fått fram i imponerande storlek, (STO 2–3). Allt detta betraktar trollen som himmelska delikatesser och ingredienser till magiska salvor och drycker.

Trollen älskar också att koppla av och leka i sina tjärnar när det är varmt i skogen. Trollynglen simmar redan innan de kan gå. I samhället styr ett härskartroll enväldigt. Det finns även lärare, hantverkare och trollmagiker. För arbeten som trollen inte själva kan utföra använder de slavar. Dessa utgörs i regel av svartfolk och handhar eld åt trollen, som själva skyr elden som pesten, men ändå är beroende av den. Slavarna vaktar och övervakar också platser där solen skiner, och slåss mot drakarna när dessa någon gång anfaller en trolltjärn i dagsljus.

Skogstrollen utgör ungefär 80% av alla Cerevals troll.

HÄRSKARTROLL

Härskartrollen är kronan bland trollen. De föds av vanliga skogstroll, men är större, starkare och har högre intelligens. Föräldrar som får ett härskartrollyngel belönas rikligt, eftersom det gäller att de matas med speciell föda och förses med intellektuell stimulans. Utbildningen är sedan mycket omfattande och drivs av speciella härskartroll med läraryrket som kall.

I vuxen ålder skall sedan härskartrollet välja sitt kall. I regel framträder det ta några år tidigare för hans medvetande. Kallen kan vara lärd, lärare, magiker, härförare eller härskare. Alla blir enastående i sitt kall. När de valt samlar de några unga lovande skogstroll runt sig och ägnar sig med dessa som lärlingar åt sin specialitet.

De som blir härskare övertalar i stället ett antal troll, väljer en lämplig plats och börjar bygga ett nytt samhälle med sig själv som ledare. Med åren växer detta, och samhället slutar inte att utvecklas förrän härskaren dör. Då upplöses samhället sakta och trollen

väljer en ny härskare och flyttar med denne till en ny plats. Gamla samhällen lämnas som minne över härskaren och bebos aldrig mer. Härskare dör dock mycket sällan, varför spökbyarna är ganska få till antalet.

KRIGARTROLL

Krigartrollen är egentligen ett försök av en svartmagikerkult att skapa en superras av krigare. Man avlade från grottroll fram en trollras som var mycket stor och stark, men som i stället förlorade intelligens och magisk förmåga. Under krigen efter konfluxen kom man i strid med trollen i Cer-skogen vid vadet över Trollån. Det slutade med att huvuddelen av krigartrollen lurades över till skogstrollen.

De härskartroll som väljer härförare som sitt kall brukar samla ihop ett kompani av krigartroll med några dugliga skogstroll som löjtnanter. Därefter tränar han sitt kompani och för det i strid. Ett eller flera sådana kompanier är alltid centern i trollens armé och en formidabel styrka.

SMÅTROLL

Vissa trollyngel drabbas av en märklig egenhet som är obegriplig för lärda och andra. De växer inte alls efter födseln. De bara förändras och får efterhand normala men förminskade proportioner. Trots att huvudena är proportionellt större, så är hjärnan ganska liten. Småtrollen blir därför ytliga och lekfulla hela sitt liv. I storlek är de något mindre än tomtar, älvor och svartnissar. Deras magi tycks dock vara starkare.

I ungdomsåren lämnar de trollsamhället och lever med andra småtroll i skogen. Livet tycks för dem vara en enda lek. Framför allt utsätts tomtar och älvor för upptågen, men träffar småtrollen på andra varelser, som inte är vana vid småtroll, så blir det rena julaftonen för dem. Besökarna märker prassel, tissel, fnissanden och mumlande formler i snåren runt lägerplatsen eller vid sidan av stigen. Alla möjliga förtretligheter kan drabba dem utan att de ser det minsta. Elden slocknar plötsligt, skosulan fastnar i en sten, soppan blir iskall när man blåser på den, kläderna är fulla av barr, svärdet har rostat fast, man ligger plötsligt i en myrstack eller i en gyttjepöl. Skrämmande eller vansinniga illusioner dyker plötsligt upp. Ju ilsknare eller räddare offret blir ju roligare har trollen och desto högre blir deras skratt. Trollen avser dock aldrig att skada sina offer, utan bara ha roligt.

Om man går till motangrepp och lyckas skada ett troll (troligen är de dock osynliga) kan trollen bli allvarliga och hyssen farligare. I stället för barr är glödande kolbitar i kläderna, giftsnokar i fickorna, våldsverkaren paralyseras i en myrstack, näsan förvandlas till en imponerande utväxt, öronen blir imponerande vindfång, o. s. v.

Roligast av allt tycks de värdiga drakarna vara som offer. Även den ståtligaste och allvarligaste drake som i all välmening vill röja en vacker glänta i skogen och rensa bort lite flerbenta kryp kan ha svårt att hålla på värdigheten med ett bålgetingbo under svansen, myror i öronen, dyngbaggar i munnen och kåda och barr på vingarna. Trollen är sjuka av skratt och ännu en drake har insett att födan är mer lättfångad på annat håll.

Enklaste sättet att handskas med småtrollen är sång och spel vilket de älskar, eller att lägga ut glänsande föremål och föda en bit i skogen. Att försöka nonchalera dem är dömt att misslyckas och sporrar dem ännu mer.

HAVSTROLL

Havstrollens ursprung är tveksamt, men en trolig förklaring som trollen själva stöder är att havstrollen är ättlingar till småtroll som lekte i Cer-skogens bäverdammar. Detta är ett nöje som småtroll än idag roar sig med. På magisk väg anpassade de sig till vattnet, troligen för att reta gallfeber på gammelbävern själv. Några valde att stanna i vattnet och undersöka var det tog vägen. På så sätt nådde de så småningom Trollfjärden. De orkade inte simma motströms hela vägen tillbaka utan anpassade sig till mörkret nära bottnen. Där började de under årtusenden att växa. När de blev större återfick de sin fortplantningsförmåga och förökade sig i sitt nya element.

Det sägs att ett havstroll växer hela livet i det stödjande vattnet. Man har skymtat simmande havstroll som varit kanske 20 m långa eller mer. Ett sådant troll kan aldrig lämna vattnet, men är en formidabel motståndare i vattnet. Kampen mot Lîrvella är ett av de få exempel på strider med människor, men skepp har försvunnit...

Sedan år 408 eO är Trollfjärden, havstrollens hemvist, förbjudet område för alla människoskepp.

GROTTROLLEN

I Cerevalbergens grottor finns enstaka genuina grottroll kvar. De skiljer sig inte från sina fränder i andra länder.

BORTBYTINGAR

En annan typ av slavar/tjänare utgörs av mänskliga bortbytingar. Människor är ovärderliga för trollen när det gäller att uppträda i fullt dagsljus och solsken. Därför byter trollen med hjälp av magi ut ett nyfött barn mot ett av sina egna nyfödda yngel.

Trollynglet präglas på människobarnet som blir identiskt likt detta till utseende och egenskaper. Det får i denna process även viss tålighet mot sol, eld och stål, men det tycker inte om det och utvecklar gärna allergier. Under uppväxten skiljer det sig föga från andra människobarn, men blir något större och starkare än dessa. Bortbytingen har också en naturlig fallenhet för magi, och lär sig ofta spontant besvärjelser i barnaåldern. De ser ovanligt bra i mörker, dubbla räckvidden. Bortbytingen är själv övertygad om sin mänsklighet och växer i övrigt upp som en människa. Bortbytingen kan dock aldrig få barn med annan människa. I vuxen ålder börjar en gradvis förändring av bortbytingen ske. Den blir större, grövre och får vissa drag av troll. Efter 100 år finns det ingen tvekan längre vad bortbytingen är. Bortbytingen kan i teorin leva mycket länge men dör i regel en våldsam död innan dess.

Bortbytingar som växer upp i överklassfamiljer kan ofta göra fin karriär i samhället, främst som krigare, hantverkare eller magiker. De flesta får dock en olycklig barndom som mobbade hackkycklingar eller busar p. g. a. sitt avvikande utseende. Dessa återfinns senare i slummen.

Bortbytingarna hos trollen behandlas i regel betydligt bättre. De vårdas och äras av sina trollföräldrar, ges en god utbildning och tränas i magi. De är alltid mycket lojala mot sina trollanförvanter och får föra deras talan i Jehennin. Via sina bortbytingar har trollen fått tillgång till universitetsutbildning i Drakonia. Bortbytingar som gått igenom universitetet återvänder och utbildar sina bröder. Som skydd för trollsamhället i dagsljus är de ovärderliga.

Se karaktärsdata för bortbytingar hos människorna på nästa sida.

KLÄDSEL OCH UTRUSTNING

Skogs–, härskar– och krigartrollen går normalt klädda i en lätt toga av tyg eller skinn. I bältet hänger ett kortsvärd, ofta av månsilver, som dolk. Lindad runt midjan finns också en smidig läderrem som används till allt tänkbart, bl. a. som slunga. När de brukar sina skogstjärnar har de tunga grävkäppar och räfsor som är utmärkta som klubbor vid behov.

I krig rustar sig trollen i skogen med en rustning av hårdläderfjäll eller bronsfjäll. Enstaka framgångsrika troll kan visa upp en drakskinnsrustning eller månsilverfjällrustning. Till detta bär de en stor sköld och en ordinär tvåhandsklubba som enhandsvapen eller en tung dubbelyxa. Som projektilvapen använder de sin slunga eller kastklubbor av månsilver. Dessa är förtrollade med +4 i skadetillägg och trollen kan vräka iväg dem dubbelt så långt som en människa kan kasta ett spjut men med samma träffsannolikhet.

Småtroll är i regel obeväpnade, utan litar på sin magi och förmåga att försvinna. Bortbytingar bland människorna klär sig som den sociala grupp de växt upp i. Grottrollen avviker inte från sina fränder och havstrollen har i regel en treudd eller annat stångvapen och ett nät rullat över ena skuldran. De sistnämnda bär sällan rustning i krig, den sinkar deras simning.

OMVÄRLDENS INSTÄLLNING TILL TROLLEN

Stadsstaternas invånare har sällan sett ett riktigt troll. De grips som alla människor av panik i deras närhet. Många förväxlar trollen med de bortbytingar som trollen skickar som representanter till människosamhällena eller med de olyckliga bortbytingar som växer upp i bland dem själva. Man undviker att tänka på dem i gemen. Statens officiella inställningen präglas av samma ovilja att inse att de existerar. Man handlar, och om man måste, förhandlar med dem genom ombud. Lîrvella vägrar att acceptera trollen och deras ombud eller varor.

Människor följer inte månlagen när det gäller troll. Å andra sidan har detta nästan ingen betydelse, eftersom inte ens cerevaltrollen kan vistas ute i solen, där de flesta människoboningar finns.

FRIA HEDBÖNDER

Hedböndernas syn på trollen påminner om stadsstaternas. Bortbytingar är inte sällsynta men här kommer deras styrka och förmåga att handskas med månsilver väl till pass. Om ett troll skulle anlända till en bondgård eller ranch skulle detta få svårt att hinna åberopa Månlagen innan människor och djur flytt eller gått till angrepp.

NOMADER

Nomaderna träffar på trollen vid flera tillfällen och kan motstå deras skräckalstring. Byteshandel med trollen sker regelbundet vid handelsplatser i skogsbrynet. Unga män skall under sitt mandomsprov tillbringa en tiodagsperiod i skogen och under denna tid med hjälp av månlagen tillbringa minst en natt i ett trollsamhälle. Hans status bedöms efter hur många troll och vilka trollstammar han kontaktat. Många unga män klarar det inte utan flyr till en stad eller begår självmord. Vänskap mellan unga troll och nomader har dock uppstått vid enstaka tillfällen, vilket kan vara viktigt senare i livet.

Enligt nomadernas tro är trollen själar efter nomader som ätits av drakarna. På vägen från drakarnas boplatser måste nomadsjälen passera skogen i ett trolls skepnad för att kunna återfödas på slätten som äkta nomad. Först när en nomad begravs på klanens heliga begravningsfält får han ro och kan upptas bland förfädernas andar. För att underlätta detta tränas unga män bland de olyckliga. Skräcken för trollen beror på att det är de avlidnas andar som bor i dem. Att trollen inte kommer ihåg detta beror på chocken när de slukades av draken. Trollen har ett visst överseende med nomadernas riter, då de i regel tjänar bra på byteshandeln.

DATA FÖR CEREVAL-TROLLEN

Typ	STY	STO	FYS	SMI	INT	PSY	KAR	Hudabs
Skogstroll	3T6+10	3T6+8	3T6	3T6	3T6	2T6+6	2T4	2
Härskartroll	4T6+10	4T6+8	3T6	2T6+6	2T6+6	4T6	2T6	3
Småtroll	2T3	2T3	2T6	2T6+7	2T6+1	2T6+6	2T4	0
Krigartroll	4T6+15	4T6+12	2T6+6	2T6+6	2T6	2T6	2T4	4
Havstroll	1T100	STY	3T6	3T6	3T6	3T6	2T4	STO/10*
Bortbyting	3T6+6	4T6	3T6	3T6	3T6	3T6+2	1T6+3	2

*: avrundas nedåt

SVARTFOLK

I norra spetsen av Cerevalbergen har svartfolk ett underjordiskt rike av normal typ. De ledande i samhället är alltid orcher men det finns även resar och svartalfer, ofta som slavar. Även människor förekommer som slavar. Sedan svartfolkskrigen för 70 år sedan har svartfolken hållit sig rätt lugna, med enstaka räder mot trollen och nomaderna som nöje. Svartfolken har mycket ont om månsilver; det de har är krigsbyte, och det är sällan som svartfolken fått undkomma med sådant.

DRAKMÄSTARNA

Drakmästarna är människornas namn på de underliga varelser som lever i bergen och sällan visar sig. Trollens namn på dem betyder snarast "Det förtappade folket". Man vet att de började samlas i bergen redan för 3.000 år sedan. Varför vet man inte, men enligt legenden för att bevaka månsilvret och den störtade stjärnan, se Historia.

Drakmästarna har sina boningar på några av de högsta topparna i bergskedjan, långt ovanför snögränsen. Under dagen verkar toppen vara insvept i en blå dimma, nattetid lyser dock denna med ett svagt blåaktigt sken. I fullmånens sken tycks dimman klarna och försvinna och toppen framträder klart. Enligt en expedition från Drakoniauniversitetet som besökt området växer där vita träd direkt ur klippan. Träden vänder alltid sina bleka blad mot månskenet och vid fullmåne slår violetta blommor ut. Frukterna är genomskinligt vita och dödligt giftiga för andra än drakmästarna. Luften är alltid mild och stilla. Även i dager tycks månens sken dominera i dimman. Drakmästarna tycks tillbringa sin vakna tid under träden med att filosofera med sina vänner eller övervaka Cereval i en spegel av månsilver. När de någon gång sover vart hundrade år eller så tycks de sova under trädens grenar. Sömnen varar då något år.

Drakmästarna är odödliga i sin materiella

skepnad. De kan dock dödas med våld. En gammal drake som överfaller sin f. d. mästare kan ibland döda denne. När så sker utses fyra mästare att skapa en ny kropp ur sin egen kroppsvävnad och hjälpa den fria anden att återfödas. Enligt legenden får inte deras ande återvända till gudarnas plan förrän deras försummelse sonats. Antalet är därför alltid konstant.

De brottslingar som drakmästarna medför vid skatteindrivningen (se nedan) förs till bergstoppen och förvandlas till ett av de vita träden. Deras öde är okänt för invånarna i Cereval och anses vara hårdare straff än tortyr och avrättning. De får sedan meditera över livets och materiens mening och sin egen själs tillstånd. Genom sina rötter får de kontakt med moder Jord och står i viss förbindelse med den fallna stjärnan. Efterhand som deras själ renas växer trädet och de kan hjälpa mästarna med psykisk kraft när dessa behöver sådan. När de nått slutlig mognad och är färdiga att gå vidare förintas trädet i en vit ljudlös flamma och själen lämnar berget. De flesta träd blir några hundra år på sin höjd, men det sägs att det står små knotiga träd med enstaka bittra frukter som är 1.000-tals år gamla. Skulle ett träd förstöras innan själen är mogen framträder ett spöke som vandrar osaligt omkring tills det befrias av en andeexorcist.

Drakmästarna själva ser ut som storväxta humanoider. De är täckt av en sotsvart, sidenglänsande, mycket kort päls över hela kroppen. På huvudet, runt midjan och på magen har de dock ett långt och blont hår. De flesta har ett kort skägg i samma färg, men de yngre är skägglösa. Ögonen är ljusblå glober utan vare sig pupiller eller iris. En lång smidig svans som avslutas med ett gripfinger, vilar på skuldran. Med svansen kan föremål gripas eller slungas med stor kraft. Varje lillfinger och lilltå ståtar med en flera decimeter lång klo som kan fällas i i ett hudveck. Hårdheten står inte drakklor efter.

Drakmästarna umgås inte gärna med andra varelser än drakar. Det ryktas att enhörningar lever i skyddade dalar som bevakas av drakmästarna, men sanningshalten går ej att bestämma. Drakmästarna svarar inte på frågan och bergen är mycket svårforcerade. Deras komunikation sker på telepatisk väg.

Om man tar sig till deras boningar och åberopar månlagen får man stanna några timmar och vederkvickas till kropp och själ. Frågar man en drakmästare om något viktigt får man ett tvetydigt ordspråk till svar. De få sådana som är kända studeras av de lärde i Cereval och försök till tolkning görs. Efter vilotiden körs man milt men bestämt ut igen. Går man till angrepp utökas trädskaran med ytterligare ungträd.

DRAKMÄSTARE

Grundegenskap		Typvärde	
STY	3T6+10	21	SB: 1T4
STO	3T6+5	16	KP: 21
FYS	3T6+15	26	
SMI	4T6	14	
INT	4T6	14	
PSY	3T6+10	21	

Naturliga vapen	GC	Skada
2 Klohänder	65%	1T6
1 Klospark	60%	1T8
1 Gripsvans	60%	1T4
1 Kast med svans	50%	1T8

Naturligt skydd: 1 poäng päls. Kan bara skadas av vapen av drakben och magiska stålvapen samt magi. Övriga glider bara av.
Förflyttning: L14
Färdigheter och förmågor: Som en lärd man och magiker. Främsta magiskolor är animism, elementarmagi och symbolism. Strid förs främst med magi.

DRAKARNA

Längre ner på bergens sidor finns mängder av stora grottor. Där förvaras mästarnas drakar. De unga drakarna lever tillsammans i en stor grotta, där de tränar sig i strid och magi. En mästare övervakar dem och tränar dem i de förmågor och kunskaper han vill lära dem. Förhållandet mellan mästare och ungdrake tycks vara som mellan en jägare och hans hundar. Samvaron är frivillig från bägge sidor. De unga drakarna används främst för spaning och styrkedemonstration över Cereval. De jagar sin föda själva över slätten. Dödstalet är rätt högt i denna grupp.

När den unga draken börjar bli mogen, d. v. s. när han närmar sig 1.000–1.500 år blir den mer självständig. Den söker sig en egen grotta och börjar samla en egen skatt. Ofta får den slåss för sin grotta och sina skatter, och

under denna tid dör huvuddelen av de utflyttande drakarna. Några drakar har skapat starka band med sin mästare och lär sig nu att bära denne på sin rygg i flykten. De flesta drakarna är för självständiga och samarbetar nödtorftigt med drakmästarna. Det är dessa som är drakmästarnas slagstyrka, men de kan inte hindra drakarna från våld och plundring när väl striden börjat.

Enstaka drakar vill helt bryta kontakten. Dessa kan tvingas till underkastelse men är då farliga. För eller senare när de blivit medelålders eller gamla kommer de att göra uppror och angripa sin herre. De som ger sig iväg söker en bostad långt från drakryttarna. Här får de genomföra otaliga revirstrider mot andra vilda drakar och få överlever dessa.

De vilda drakarna lever som sitt släkte alltid gör. På grund av den stora draktätheten är revirstriderna många och förlusterna stora. Dessa drakar hemsöker också människor och troll i större utsträckning än de andra drakarna. Deras girighet driver dem till våghalsiga anfall mot karavaner och i bland till och med städer. De vågar dock inte lämna sin skatt obevakad för länge då andra drakar gärna tittar in.

Drakarna blir alltmer samarbetsvilliga för varje generation, eftersom de lättare överlever med drakmästarnas hjälp.

Drakarna i Cereval är inte lika långlivade som 'normala drakar', men de utvecklas i gengäld snabbar. Alla åldrar som står i *Monsterboken* skall halveras när det gäller Cerevals drakar.

STATSSKICK

Eftersom Cereval inte är någon egentlig stat, är det svårt att tala om något direkt statsskick. Det finns dock två saker som styr alla levande varelser i Cereval; Månlagen och Måntinget.

MÅNLAGEN

Månlagen kallas också draklagen eller drakmästarnas lag och är överordnad alla lokala lagar. Lagens främsta uppgift är att tillse så att inget månsilver försvinner ur världen.

För drakmästarna, vars egentliga uppgift är att samla ihop allt månsilver i Cereval, är Månlagen ett sätt att samla in allt månsilver som plockas ur jorden. Drakmästarna önskar en stabil och stark statsbildning som kan försvara Cereval mot plundrande yttre fiender och övervaka att utförseln av månsilver minimeras, men samtidigt inte enad så att staten kan utgöra ett hot mot dem själva och stjärnans hjärta.

Därför reglerar man i Månlagen samverkan mellan individer och samhällen så att stabila och starka stater bildas, men samtidigt garanterar samma individer och samhällen en frihet mot centralmaktssträvanden. Genom skatt och böter drar man in månsilver och tvingar samhällena till viss samverkan för att kontinuerligt hitta mer.

Lagen reglerar således:

1. Behandlingen av månsilver: lagring, laddning, utförsel och skatt
2. Uppträdande och samverkan mellan individer och samhällen
3. Böter vid brott mot lagen
4. Utlämning av brottslingar (i första hand vid brott mot månlagen, men gärna andra svåra brott också) till drakmästarna.

Lagens påbud beträffande uppträdande mellan individer: Den som i främmande trakt vill åberopa månlagen skall utföra en ceremoni mot sina värdar. Med tomma händer skall han närma sig de bofasta. På lagom avstånd lägger han händerna mot pannan, bugar djupt (en drake täcker gap och näsborrar med framklorna) och blundar, samt uttalar högt: *"Jag följer Månens lag och är bunden av Eden"*.

Accepterar värdfolket åberopandet av lagen svarar de på samma sätt. Därefter har besökaren fri lejd genom värdfolkets marker och tillgång till vatten, tak över huvudet och härd om sådan finns. Besökaren är ej berättigad till mat eller andra förnödenheter. Gästfrihetens lagar bjuder dock ofta att värden håller med mat och medicin mot rimlig ersättning.

Gästen är också bunden av lagen. Han får inte ta något utan uttrycklig tillstånd, får inte skada någon eller något hos värden och är dessutom skyldig att delta i försvaret av värdens tillhörigheter om denne anfalls. (Värden är i samma mån skyldig att försvara besökaren efter förmåga om denne anfalls under hans tak).

Värden får vägra att acceptera gästens lagliga rättighet om synnerliga skäl föreligger. Det kan vara att gästen och värden är i

krig med varandra, att gästen tidigare har eller är känd för att ha skadat eller stulit hos sin värd. Andra skäl är liktydigt med krigsförklaring. Både gäst och värd skall i så fall få tid till att avlägsna sig eller förbereda sig för strid. Ett dygn brukar anses vara rimligt. Besökaren måste avlägsna sig åt det håll han kom från.

Brott mot lagen är mycket allvarligt, och medför i regel en vanhedrande avrättning. Inte ens grannar och vänner ställer upp för den vanhedrade utan deltar med iver i avrättningen. Undanlåtenhet att rätta till kända brott brukar sluta med ett olämpligt besök av ryttarförsedda drakar i trakten. Brottslingen har dock alltid rätt att vädja till Måntinget. I regel slutar det med att brottslingen förs upp till drakmästarnas boning, men om han mot förmodan har rätt kommer omgivningen att få böta en stor del av sitt månsilver.

Alla intelligenta varelser i Cereval följer månlagen. Det enda undantaget är svartfolken i norra Cerevalbergen. Dessa följde den bara när de tjänade på det och bröt mot den hejdlöst när de var överlägsna. Vid måntinget 401 eO ställdes alla svartfolk utom Cerevals troll utanför lagen, och får dödas ostraffat.

TROLL

Alla troll utom små– och enstaka grottroll har anammat månlagen. Skogstrollen sätter en ära i att uppfylla dess bud. Varelser som bryter mot sedvänjorna står under orcherslavarna i trollens ögon och behandlas därefter. Småtrollen är sällan ute efter att skada någon och behandlas som oansvariga barn av andra troll, och har därför dispens. Vissa enstöringar bland grottrollen kan ibland ta chansen att bryta mot lagen när ingen ser. Han har dock ingen nåd att vänta från andra troll om han avslöjas.

DRAKAR

Alla drakar i Cereval accepterar i princip månlagen. De kommer dock att noga övervaka att ceremonin är helt formellt riktigt. Vid brister kan de angripa överraskande under förevändning att lagen inte trätt i kraft. Skulle ceremonin vara felfri kommer de att göra allt för att få gästen att bryta mot lagen. De kommer att skrämma och reta gästen, visa sina skatter eller i värsta fall placera ut värdeföremål i deras väg och vända bort blicken. Om gästen kan förmås att röra vid sina vapen eller skatter och därmed bryta lagen så angriper draken omedelbart. En gäst som lämnar en drakhåla välbehållen räknas som ett stort nederlag och prestigeförlust. En sådan drake är på dåligt humör flera år efteråt.

MÅNTINGET

När drakmästarna samlar in skatten, vilket sker varje eller vartannat år beroende på ortens storlek, hålls också ett månting. Då detta sker rullande så kan stora frågor behandlas på någon plats i Cereval inom rimlig tid. Småfrågor skjuts upp till nästa skattindrivning på hemorten.

Varje cerevalier får enskilt eller kollektivt vädja till måntinget. Drakmästaren läser i deras sinnen och dömmer slutgiltigt i ärendet. Enskilda och representanter för folken som förlorar förs i regel till bergen, folken i övrigt bötfälls mycket hårt på huvuddelen av sitt månsilver. Detta är drakmästarnas sätt att samla ihop fixstjärnan för eventuell återplacering på himlen.

Eftersom böterna är så hårda har Cerevals folk bildat *Jehennin*, ett rådgivande organ. Där diskuterar man problem och föreslår en lösning. Denna är dock inte bindande utan problemet kan alltid lösas vid tinget eller med vapen.

STADSSTATERNA

Stadsstaterna styrs av ett råd, som väljs bland de framgångsrikaste köpmännen och hantverkarna. Alla bofasta invånare som betalar skatt eller äger jord utanför staden får rösta. Ofta har man dock fler röster ju rikare man är. I rådet ingår alltid en månsilversmed och en lagklok i månlagen. Rådets talesman kallas borgmästare, byäldste eller lagfrämste. Detta uppdrag kan i några samhällen vara ärftligt eller väljas på livstid. Rådets uppgift är att stifta och övervaka lagar, lösa tvister och samla in skatter. Rådet är högsta domstol och ibland den enda.

Varje stadsstat är helt självständig och lyder inte under något annat forum. Vart eller vartannat år anländer dock en grupp drakryttare och samlar in en skatt i form av månsilver. Samtidigt överlämnas alla dömda brottslingar som då finns i stadens fängelser. Dessa förs bort av drakarna och syns aldrig till mer. Varje stadsstat eller varelse i Cereval lyder

också under drakmästarnas månlag, som övervakas av måntinget. Vem som helst kan appelera till denna om de önskar men alla böter betalas i avsevärda mängder månsilver. Därför är det oftast en sista utväg att gå till måntinget.

Den grundläggande politiken i stadsstaterna går ut på att till varje pris hålla den egna staten oberoende och fri, i andra hand att samla på sig månsilver och rikedom, så man kan påverka omgivningen. Under de senaste åren har en tendens att de större stadsstaterna vill dela upp de fria markerna mellan sig kunnat märkas. Man försöker patrullera dessa områden, men lokalbefolkningen protesterar kraftigt och ibland handgripligen.

RELIGION

Religionen spelar en ganska liten roll i Cereval. Man dyrkar drakmästarna, men vet inte riktigt om man skall betrakta dessa som gudomliga, representanter för en gud eller endast odödliga.

Mångudinnan dyrkas dock i de flesta större samhällen. Druider har också ofta ett litet tempel i städer och byar. Svarttempel fördrivs aktivt av hela befolkningen vid upptäckt.

Folk i gemen behöver heller inte hjälp av kraftfull magi. Har man lyckats komma över en lagom mängd månsilver blir livet mycket lättare att leva.

Hedbönderna har ingen utpräglad religion alls. Familjeöverhuvudet är tolk för husgudarna och förfäders andar, resten kan dra dit drakarna växer. Månsilver är lika viktigt som övriga familjemedlemmar.

Nomaderna tror på förfädernas andar och drakmästarnas gudomlighet. Kontakten med andarna upprätthålls via shamanen. Månlagen respekteras absolut. Besök av drakmästare är en stor ära och man tävlar om att betala skatt i månsilver och slavar. Varje klan för noggrant anteckningar om hur mycket månsilver man betalat i skatt och visar detta vid alla ceremonier som tecken på klanens storhet. Skatten underlättas av att varje klan har en eller flera kända fyndigheter av månsilver och dessutom kan byta till sig detta av trollen.

Trollen dyrkar Vandraren, som på himlen representeras av den stjärnbild människorna kallar Orcherion Krigaren. Denne har enligt trollen skapat alla svartfolken och skänkt dem till Naturmodern för att förgylla natten. Den saknade stjärnan i stjärnbilden som kan ses som en nebulosa är Vandrarens barn i för skingring. När ett troll dör återvänder de till stjärnbilden och i tidens full bordan kommer den saknade stjärnan att åter lysa på sin plats. Trollen kommer att sitta med sin gud i himlen.

Det enskilda skogstrollets livsmål är därför att skapa den perfekta trolltjärnen i skogen, värdig att spegla Vandrarens stjärnbild. Via spegelbilden och meditation får trollet kontakt med Vandraren och kan se sin kommande plats.

Övriga svartfolk (och vissa grottroll) är barbarer som svikit sin ålagda uppgift åt Naturmodern och tjänar självviskhetens gud, som störtades till jorden från sin plats på himlen. Denna tomma plats kan trollen se på himlen som ett hål (mörk nebulosa). Trollens uppgift är att döda eller tillfångata dessa avfällingar och försöka omvända de hoppfulla. Samtidigt får man användbara slavar.

Älvfolken är enligt skogstrollen också Naturmoderns barn och därigenom värda att respekteras och äras, men samtidigt skyldiga att visa sin härskarinnas gåva från himlen den underdånighet dessa har rätt att kräva. Genom brister i dessa plikter sviker alverna även sin moder och bör straffas.

Människorna och andra dagsvarelser (enligt trollen en minoritet, de flesta djur trollen ser rör sig om natten!) är solens gåva åt Naturmodern. Solen är himmelens gissel, som varje dygn för en kort stund fördriver himlens gudar från sin plats. Solens barn är från ett annat universum och har få saker gemensamt med de sanna varelserna. Man lever i helt olika världar. Man vare sig vinner eller förlorar på att slå ihjäl eller rädda dessa, all kontakt har samma kvarstående effekt som att sticka handen i vattnet och sedan dra tillbaka den igen.

Stenfolken är dock ett resultat av den störtade guden, samma som orcherna m. fl. förfallit åt. De gräver upp den brännande metallen och förgiftar moder jord. Kort sagt: stenfolk är löss i Naturmoderns päls och varje rättroget troll bör hjälpa till med avlusningen. De enda som man möjligen låter vara i fred är de vanliga trollen, om vilka cereval-trollen hyser ett visst hopp.

HISTORIA

Enligt Cerevals Stora Legend fanns i forntiden på Gudarnas plan ett folk som försummade sin uppgift. Till följd av detta störtade en klart lysande fixstjärna till Altor. Mörka och hemska krafter fick härvid fria händer på planeten, och styggelser framföddes vilka gudarna var tvingade att utplåna.

Livet på Altor fick börja om. Utan den blå stjärnans ljus kunde inte den ljusa och öppna värld man önskade skapas. Mycket mörkt och förvridet som skulle hållits borta av den blå stjärnan kom in i den nya världen.

Stjärnan störtade i ett hav på Altor och slogs i spillror. Dess hjärta förstördes inte, utan trängde djupt ner i Altors inre. Det sägs att om hjärtat förstörs kommer Altor att falla i det eviga ondskans mörker. Endast det förvridna och själviska i alla varelser kommer finnas kvar.

Under Den Stora Katastrofen då världen nyskapades lyftes havsbottnen upp och blev nytt land. I jorden fanns nu spillrorna av fixstjärnans skal utspridda.

DRAKMÄSTARNA

Legenden berättar vidare att det försumliga folket straffades för sin försummelse. De friades från Förgänglighetens lag, störtades till jorden, bands till materien och ålades att skydda stjärnans hjärta tills dess att Gudarna kunde återbilda stjärnan och föra upp den till sin plats, eller skapa en ny ljusbringare. Det förbannade folket har sedan dess vandrat på jorden, sökt stjärnans hjärta och skyddar nu detta mot skada.

Detta säger legenden, nu till den kända historien.

I Cerevals mäktiga bergskedja finns ett odödligt folk med okända krafter som står i ett särskilt förhållande till drakarna, de enda kända varelser som med stor säkerhet överlevde Katastrofen.

I jordytan i landet mellan bergen och Masevabukten fanns en metall med märkliga egenskaper, månsilver. Redan tidigt drogs alver till området. I bergen fann de stora klumpar av denna metall i fickor i berget. Samtidigt som dvärgarna upptäckte koppar och brons, smidde alverna verktyg av månsilver. Man märkte tidigt att månsilvret inte var någon annan känd metall lik.

3600–1700 ÅR FO MÅNALVERNA

Cerevalalvernas kultur, makt och rikedom växte långt över alla andra folk. Stora sköna städer växte upp på bergens sluttningar. Alla andra folk som tävlade om månsilvret fördrevs eller utplånades, t. ex. orcher och svartalfer. T. o. m. dvärgarna fördrevs till Grynnerbergen med månsilvrets hjälp. Detta ämne kom till skillnad mot alla andra material inte så väl överens med stenfolkens kynne. Alverna kunde redan då ha blivit Erebs herrar, om det inte varit för en liten egenhet hos månsilvret. Det kunde inte föras från platsen utan biverkningar.

1700–1100 FO TROLLEN

Det fanns dock ett folk som alverna inte kunde fördriva, kejsarna bland svartfolken, trollen. Detta folk drogs också till den magiska metallen. Bland Cerevals berg och skogsklädda kullar och kärr utvecklades detta folk till en högkultur utan motstycke någon annanstans. Säkerligen skedde detta under inverkan av månsilvret.

Trollen kämpade mot cerevalalverna, eller månalverna, om de bästa fyndigheterna. Inget av folken kunde dock fördriva de andra.

Redan från 1600 fO hade dock en annan sorts varelser börjat samlas i bergen. Det var stora mängder drakar. De flesta var vilda, men bland dem fanns också drakar som tycktes vara dominerade av ett nytt okänt folk. Alverna vägrade i sitt högmod att samarbeta med de så kallade drakmästarna.

Drakarna ansatte alverna om dagen från luften, trollen ansatte dem om natten från underjorden eller skogarna. Var för sig var de inget allvarligt hot; alverna var så starka magiskt att t. o. m. drakarna fick en hård match, men kombinationen drakar och troll var svår för månalverna. Trollen och drakarna slogs visserligen sins emellan när de möttes, men detta skedde sällan. Underjord och solljus skilde dem åt. Dessutom fanns skatterna hos alverna. Drakarna var inte intresserade av månsilver som de inte hade behov av, däremot av det guld och silver och de ädla stenar som alverna samlat på hög.

Alverna fick uppge den ena staden efter den andra, vilka sedan skövlades av drakar och troll. I bergen byggde månalverna ett sista

fäste som skulle skydda dem mot fienden. Enligt sägnerna var det den starkaste och vakraste stad som någonsin byggts. Staden var full av skönhet och underverk, aldrig senare återskapade. Detta var månalvernas kulturella höjdpunkt och troligen den yppersta i Erebs historia. Alver överallt ser detta som sitt förlorade paradis.

Det var dock inga obetydliga fiender man slogs mot. Trollen stod också på höjden av sin makt och styrka. De belägrade staden och avskar den från omvärlden. Inga andra alver kom till undsättning, för i sitt högmod hade man högdraget avvisat all kontakt med sina fattiga kusiner från landet. Någon gång under åren 1070–1040 fO föll den sista månalven för drakarnas och trollens växelverkande attacker. Staden var därmed försvunnen från alvernas värld. Ingen kände till dess läge.

Det sägs däremot att trollen aldrig fick njuta av segerns frukter. Månalvernas magiska fällor och drakarnas attacker hindrade dem från att plundra staden. Drakarna kunde heller inte komma in i stadens inre p. g. a. sin storlek.

Allt detta skedde under härarnas tid i Erebs historia. Andra folk var upptagna av egna strider, och när freden återkom var månalverna endast en legend bland människorna. Staden finns kanske där än för tappra äventyrare att finna.

950–600 FO DRAKMÄSTARNAS KONSOLIDERINGSTID

Denna tid var en mörk period i Cerevals historia. I bergen och skogarna i väst stred troll och drakar om herraväldet, trakten längs kusten var förrödd av härarna som tågat mellan Barbia och Krun under kriget. Nybyggare som slog sig ned längs kusten och på heden var plågade av härjande soldathopar, skövlande drakar och skräckinjagande troll i skogen. Det förblev med andra ord relativt folktomt i Cereval. Soldaterna och rövarna ville i sin tur ha lättare offer än en eldsprutande drake.

Under dessa år byggdes det upp en konstig boning på Cerevalbergens högsta tinnar. En skimrande blå halo började lysa. Inga dödliga såg hur detta gick till, men modiga jägare som trotsade enorma faror kunde se ljusskenet på avstånd, och sägnerna frodades. Drakmästarnas tunga hand började lägga sig över Cereval. Sakta stävjades drakarnas härjningar, långsamt pacificerades trollens krigiska klasser och små nybyggarsamhällen kunde slå rot på slätten. Människor fann en konstig metall i jorden de brukade och i vattendragen. De lärde sig använda den och ett visst välstånd bredde ut sig. Drakmästarna drev igenom Månlagen för alla varelser i Cereval.

599–598 FO DEN TREDJE KONFLUXEN

Konfluxens härjningar drabbade även Cereval hårt. Till och med drakarna fick känna av stora förluster. Det relativa välstånd som rådde på slätten slogs i spillror och i skogarna drevs trollen under jorden på nytt.

598–100 FO PLUNDRINGSTIDEN

Efter konfluxen härjades kustslätten hårt av arméer av barbarer och svartfolk som drog fram och åter mellan olika krigsskådeplatser. Jorpagna plundrades gång på gång. Trollen och drakarna lyckades dock hålla bergen och delar av skogen relativt fria från plundrande härar. En här av svartfolk lyckades dock 411 fO driva ut trollen från en underjordisk stad i norra bergskedjan och slå sig ned här för gott. Dessa svartfolk har aldrig godtagit Månlagen.

År 375 fO försökte dvärgarna öppna en bosättning norr om Grynnerpasset och utvidga sitt välde även till Cerevalbergen. Efter 23 års strider mot troll och deras slavarméer av svartfolk gav dvärgarna upp. De återkom aldrig till 'dvärgastupan' i Cereval.

Trollen utvecklades vidare och byggde sina samhällen i skogen och längs bergens sluttningar. De fick nu vara ifred av alla utom enstaka svartfolk. På slätten återhämtade sig nomaderna och började med månsilvrets hjälp grunda små samhällen. År 101–100 fO räknades som ett vändpunkt i Cerevals historia. Då slog nomaderna och deras ättlingar i samhällena tillbaka ett antal arméer av människor och svartfolk. Månsilvervapnen började respekteras av barbargrannarna.

100 FO–287 EO DEN STORA OREDAN

Yttre fiender hade nu fått respekt för draklandet, samtidigt som dess invånare hade förlo-

rat sin respekt för yttervärlden. Efter några katastrofala härjningståg utanför Cerevals gränser, där de magiska månsilvervapnena förstördes, vände man sig inåt i stället. Man pucklade på varandra av hjärtans lust. När man tröttnade på detta försökte man röka ut 'skogarnas demoner', men trollen bet sig fast i skogarna.

Både människor och troll upptäckte gradvis att drakarna tycktes blanda sig i striderna på ett systematiskt sätt. Det var omöjligt att vinna för någon part, vem man än slogs mot. Ett konstigt folk anlände på drakar och dömde mellan folken. Deras domar drevs igenom med hjälp av drakhärar. Deras förfäders heliga Månlagar återinfördes, men kallades ofta Drakens lag eller Draklagen. År 287 eO erkände den sista människogruppen Månlagen och skiljedomstolen.

Även svartfolken i norr ställdes under lagen, men respekterade den endast när de inte var överlägsna. Efter flera brott av lagen ställdes alla svartfolk utom trollen utanför lagen.

287–456 EO STADSBILDNINGARNAS TID

Under dessa år grundas människostäderna i Cereval. Handeln börjar blomstra med grannarna. Stadsstaterna uppstår. Längre in på heden och på höglandet lever nomadstammarna kvar som de alltid gjort. Deras mobila byar och familjegrupper är fanatiskt självständiga och lyder bara den heliga Månlagen. De plockar månsilver, odlar sin säd, byter med skogstrollen och slåss mot vilda drakar.

294 eO Drakonia grundläggs. Universitet byggde under åren 304–312 eO.

357 eO Cerevallis grundas och växer under följande årtionden till Cerevals största stad. Man blir rik på handeln med Barbia.

378 eO Den tredje storstaden Lîrvella (*vall*, *vella* = stad) växer upp i södern. Man tävlar med Cerevallis på Masevabukten. Flera sjöslag står. Legoflottor från grannländer blandar sig i.

408 eO Slaget i Trollfjärden. En flottstyrka från Cerevallis upptäcks då den skall förgifta fiskeodlingar utanför Lîrvella. Flottan förföljs av överlägsna sjöstridskrafter från Lîrvella in i Trollfjärden. De förföljande skeppen består huvudsakligen av inhyrda utländska buckanjärer. I fjärden sänker dessa flera av giftskeppen, som råkar hamna mitt i havstrollens yngelkammare. Havstroll försöker med hjälp av Månlagen åstadkomma eldstillestånd, men beskjuts av buckanjärerna.

Tre månader därefter angrips bägge städerna av stora styrkor drakar. Städerna sätts i brand och deras skepp sänks. Bägge städerna bötfälls på i stort allt månsilver de äger och Trollfjärden förklaras för stängt område för människor.

Legosoldater som inte ställer sig under Månlagen förbjuds i Cereval.

456 eO Jehennin bildas. Mänskliga representanter för trollstater (se bortbytingar), får också delta i rådet.

Rådets uppgift är att samordna handel, utrikespolitik, (ej bindande), diskutera tvister och dömma mellan grupper. Drakmästarnas månting är bra men böterna kan vara betungande. Man hittar inte lika mycket månsilver längre. Kan man klara det själv gör man det, men måntinget står över alla andra beslut.

457–610 EO DET MODERNA CEREVAL VÄXER FRAM

530 eO Dird Ligamester väljs till borgmästare i Cerevallis. Varnar för orcherna i norra Cerevalbergen som varit mycket aktiva. Låter bygga upp handelsflottan. Drakonia och Lîrvella protesterar i Jehennin.

538 eO En stor orcherhär angriper nomaderna på Dûnslätten. Senare angrips hedböndernas samhällen närmare kusten. Cerevallis belägras under flera månader.

540 eO Orcherna behärskar Dûnslätten. Flyktingar strömmar öster– och söderut. Orcher utifrån, främst från nordväst, strömmar till för att hjälpa sina fränder att erövra hela Cereval.

Cerevallis uthärdar ännu en lång belägring tack vare sin handelsflotta. Även Drakonia belägras.

541 eO Drakonia nära falla under en årslång belägring. Maten är slut. Dird driver mot det övriga rådets rekommendationer igenom ett beslut att undsätta Drakonia sjövägen. Blockaden av Drakonia bryts.

Cerisborgen faller för kombinerat anfall från orcher och barbarer från Barbia. Vadstället över Cer-floden är i orchernas händer. Stora styrkor av orcher och barbarer strömmar in i Cereval. Skatter göms eller byter ägare.

Nomaderna förintas eller drivs söderut. Endast större samhällen längs kusten håller.

542 eO Hårda strider mellan svartfolk och troll i norra Cer-skogen. Stora trollsamhällen faller för orcherna och barbarerna. Drakar härjar över bägge sidor ända ner till kusten. En gemensam här från Cerevallis och Drakonia förstärkt med en stark kontingent från Lîrvella besegrar en svartfolksarmé på Trollfjärdsnäset. Flera hundra kilo månsilver av troll– och nomadursprung faller i segrarnas händer och delas.

543 eO Orcher och barbarer jagas ut ur Cereval. Tusentals dränks i Cer-floden. Trollen återtar hela norra Cer-skogen men kan inte förfölja orcherna mot deras bergriken. Orcherna undkommer med stora skatter och mängder av slavar. De förenade kuststäderna anklagar trollen för förräderi, och spända förbindelser råder under lång tid härefter.

545 eO Dird Ligamester äras för sin insats och blir talman i Jehennin. Kuststäderna bilägger alla tvister och ingår ett förbund. Nomaderna och hedbönderna har återvänt och påbörjat återuppbyggnaden av sina samhällen. Vilda drakar härjar svårt och det är en stor brist på månsilver. Nomader och bönder begär därför i Jehennin att stadstaterna återlämnar orcherrövat månsilver till de ursprungliga ägarna.

Städerna vägrar dock att lämna ut sitt byte. De har också lidit svårt och dessutom besegrat fienden.

546 eO Nomaderna och hedbönderna utträder ur Jehennin och appelerar tillsammans med trollen till måntinget.

Äventyrare och f. d. soldater härjar bland trollens förstörda samhällen och tar vad de kan. Månlagen överträds.

547 eO Måntinget dömmer till nomadernas förmån. Lîrvella vägrar dock att lämna ut sin del av troll– och nomadskatten. Dird betalar dryga böter och organiserar därefter hjälp åt nomaderna och hedbönderna mot rövare och vilda drakar.

Lîrvella lämnar förbundet och dess flotta börjar uppbringa fartyg från de övriga städerna. Man räknar med att dessa är så försvagade av kriget att de inte kan slå tillbaka.

549 eO Havstroll överfaller hamnen i Lîrvella och förstör den i grunden. Drakar med ryttare svävar över staden men kan inte anfalla p. g. a det starka drakvärnet i form av ballistor, skorpioner och arbalester på stadens murar. Stadens skepp sänks i stället och sädesfälten bränns.

550 eO Lîrvella ger slutligen upp och betalar sina böter. Trollens och nomadernas månsilver överlämnas. Staden bryter all kontakt med trollen och förbjuder dessa att beträda dess territorier. Månlagens undantagsklausul åberopas.

565 eO Alver från Landori anfaller trollen i södra Cer-skogen. Lîrvella hjälper alverna mot trollen, bl. a. med vapen av månsilver. Nomaderna på Lîrslätten stänger emellertid Grynnerpasset och patrullerar detta. Alverna räknas som inkräktare av nomaderna.

570 eO De första trollrepresentanterna i form av bortbytingar vinner inträde vid Drakoniauniversitetet. Samma bortbytingar får senare delta som observatörer vid Jehennins rådslag.

577 eO Alverna ger slutgiltigt upp planerna på bosättning i Cereval. Lîrvellas nyvalda råd sluter fred med övriga stadsstater i Jehennin. Trollen godtas dock inte.

580–600 eO Välstånd råder i hela Cereval. 20 år av relativ fred har betytt mycket för folken. Handeln med andra folk blomstrar. Karavaner mellan Barbia och Berendien ger stora inkomster och handelsrutterna över Masevabukten likaså.

Nomader har börjat delta i Jehennins rådsmöten på nytt.

604 eO Ett stort månsilverblock på 140 kg grävs fram av nomader i Tarassusravinen. En våldsam månsilverrush startar. Ravinen lusas ner med mineralletare.

606 eO Ytterligare månsilver hittas i Tarassusdalen. Strid uppstår mellan troll och människor i ravinen. Drakar dras till ansamlingen av föda och rikedomar så nära deras boningar. Prospekterare och skattsökare drabbas.

607 eO Mycket vackra konstföremål av månsilver och guld hittas i uråldriga ruiner i ravinen. Legender om månalvernas skattfyllda fornstäder väcks till liv.

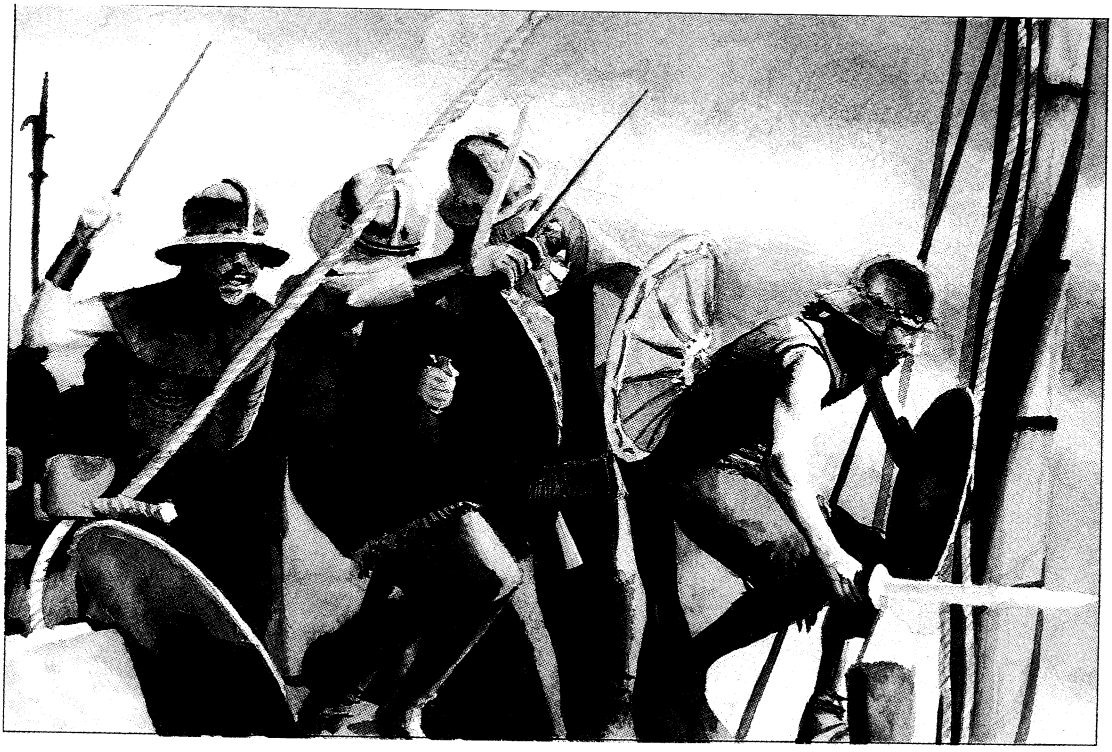
608 eO Skattsökare från flera länder samlas i Tarassusravinen. Expeditioner in i skogen och mot bergen startas. Trollen söker i gamla skrifter och i minnen hos de äldsta efter alvstäderna. Sammanstötningar mellan troll och människor blir vanliga. Många invandrare bryr sig inte om Månlagen. Trollen vägrar

dessa att passera in i skogen. Endast de som kan åberopa lagen får passera, dock endast motvilligt.

En forskargrupp från universitetet anländer till Drakmästarnas bergstoppar och får skåda dess under. Efter ett kort samtal med en drakmästare får de återvända. Drakmästaren meddelar att man inte önskar fler besök.

609 eO Spänt förhållande mellan trollen och stadsstaterna. Även nomaderna protesterar mot folkvandringen över deras land. Vatten och bete börjar ta slut för deras hjordar och vilda drakar dras till området. Än en gång verkar det som om nomaderna gör gemensam sak med trollen mot stadsstaternas hänsynslöshet. Man hotar att gå till måntinget.

610 eO Nu!



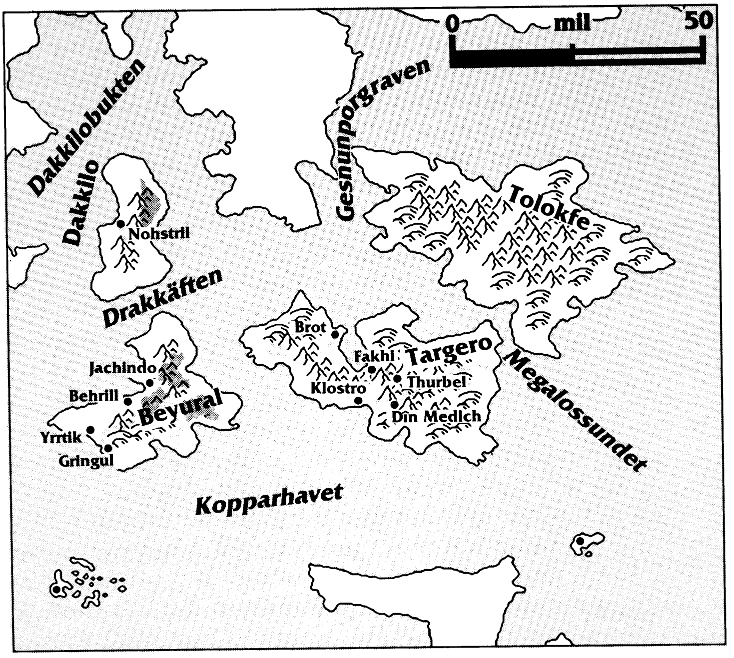
EREBOS

Bredvid mig under segelduken kikade kadett Mikodenus försiktigt bort mot fiendeskeppen. Genom en mycket tyst viskning fick jag och de andra veta att kaparna hade tre skepp; högst etthundra man. Normalt borde det inte vara något problem för sextio vältränade marinsoldater, särskilt som kaparna förmodligen var segervissa sedan de kapat det första skeppet i vår konvoj.

Vi befann oss ombord på Galant, *en ganska nybyggd kogg på väg mot Fervidun i Hynsolge med järn och spannmål från Zorakin. Vi var varnade för de feliciska sjörövarna, och vid första siktandet av en främmande flagga lät kaptenen gömma oss under en stor segelduk mitt på däcket. Efter några timmar hade de kommit upp i jämnhöjd med ett annat skepp i vår konvoj, och efter bara några minuter halades hennes flagga. Tre skepp fortsatte ned mot oss, men när piraterna kom långsides, inställda på en lätt strid mot ett försvarslöst handelsskepp, skulle de minsann få se...*

'Kom ihåg nu, karlar,' kom det från kadetten 'inte ett knyst förrän kaptenen hojtar till.' Det var en onödig tillsägelse; vi hade tränat äntringar i flera veckor innan den här seglatsen. Bra betalt, bra mat, till och med lite underhållning under den långa resan.

Efter en halvtimmes svettig väntan under den brännheta segelduken kunde vi höra skränet från kaparnas skepp. I samma ögonblick som Dohaçk tjöt till kände vi en kraftig stöt i fartygets sida. Den åsnan hade väntat ett ögonblick för länge; nu fanns det risk för att piraterna skulle hinna ombord på vårt skepp innan vi hann borda deras. Snabbt av med segelduken, fram med svärdet, upp på relingen. Parad, stöt, parad, utfall... en kapare mindre. Jag såg Wellam falla med en pil i bröstet då jag och de övriga kastade oss över till piraternas skepp. Det skulle bli en arbetsam dag...



Invånarantal: ca 125.000
Befolkning: människor 85%, ankor 15%
Huvudstad: Nohstril (ca 9.000)
Statsöverhuvud: —
Styrelseform: plutokrati
Exportvaror: skaldjur, ädelstenar, tyger
Importvaror: timmer, spannmål
Välstånd: rikt
Armé: liten riksarmé. Gott om legosoldater. Inget folkuppbåd
Religion: dyrkan av Fraschikel, alltings beskyddare. Lysande Vägen stark.
Övrigt: Erebos styrs av ett råd bestående av ledarna för de fem största handelshusen

INLEDNING

Erebos är ett örike i centrala Kopparhavet. Det är en utpräglad handelsstat med en stark handelsflotta, och politiken präglas av strider mellan landets otaliga handelshus.

Erebos är Caddos stora konkurrent i Kopparhavet. De två länderna ägnar sig åt omfattande sjöhandel och kämpar om de marknader som finns. De två länderna liknar dock i övrigt inte varandra det minsta.

GEOGRAFI

Landet Erebos omfattar tre klippiga öar, Dakkilo, Targero och Beyural, och ligger ungefär 30 mil nordost om Caddo. De tre öarna är av vulkaniskt ursprung och därför mycket karga. Fiske och sjöfart har därför sedan urminnes tider varit de viktigaste näringarna.

BEYURAL

Den sydvästra ön, Beyural, är den bördigaste av de tre, och inofficiellt rikets hjärta. Ön har störst befokning, flest städer, och de flesta hamnarna. Den största staden, Gringul, är med sina många praktfulla palats en prydnad för hela Österhavet; den livliga kommersen mellan Kopparhavets östra och västra delar möts här på en enda plats där affärsmän pressar vartenda öre ur köpare och säljare. Staden är delvis byggd på en ö i floden Elspets utlopp, och otaliga kanaler gör att det krävs båtar för att ta sig mellan stadens delar.

De södra delarna av ön står för mer än hälften av rikets produktion av jordbruksprodukter. Livegna bönder föder upp entorningar och odlar vin, hersch och lullader under de lokala adelsmännens överinseende. (En entorning är en släkting till den vanliga kon, den är dock större och har bara ett horn, som sitter i pannan; hersch är en större släkting till vetet, det växer bara på de erebosiska öarna; en lullad är en liten stenfrukt, knappt större än en tumme. Den har en skarp, lite bitter smak, och används mest som krydda och för att göra en olja som används till i stort sett all erebosisk matlagning. Dess malda kärnor används ofta som foder för boskapen.)

På Beyural finns rester av de skogar som en gång täckte alla de erebosiska öarna. Många generationer av skeppsbyggare har dock minskat trädens antal väsentligt, och nu finns bara små dungar av trill och järnbok kvar. Det är förbjudet att avverka dessa träd, och får man tillstånd att göra det så är man skyldig att plantera dubbelt så många nya.

Bergen på Beyural delar ön i en östlig och en västlig halva och det karga och ofruktbara bergslandskapet utgör nästan hälften av öns yta. Bergen är också helt mineralfattiga, med ett viktigt undantag; Bey-bergen är det enda stället i Ereb där man funnit solstenar; ett slags gula ädelstenar som utstrålar ett varmt, gult ljus helt av sig själv. Dessa är givetvis mycket dyrbara, och exporten av solstenar var det som lade grunden till Erebos rikedomar på 400-talet eO. De har, såvitt man vet, inga magiska egenskaper, men mängder av rykten omvärver dem. De sägs bland annat skydda mot drakar, mot svartfolk, mot demoner och odöda, mot magi, och mot sjukdomar, och helt sant är att de ingjuter mod i bäraren av en. Om detta beror på stärkt självförtroende eller magiska krafter vet man inte, men många riddare bär en solsten i sin svärdsknapp som ett slags lyckosten.

De övriga städerna på Beyural, Jachindo, Behrill, Josch och Yrrtik, är alla mindre handelsstäder med stora fiskehamnar. De dåliga kommunikationerna landvägen gör att i stort sett all trafik mellan städerna går till sjöss.

DAKKILO

Dakkilo är den till ytan minsta av de erebosiska öarna. Ön består i stort sett bara av staden Nohstril, rikets huvudstad och det största administrativa centret i ögruppen. Resten av ön utgörs av betesmarker för stäppgetter och långulliga får, och endast runt själva staden Nohstril finns någonting som kan kallas odlingsbar mark. Att resten av ön är så pass ofruktsam beror på två saker; dels så har den salta luften förstört jorden, dels så innehåller marken mineraler som hämmar växtlighet. Ön har mycket liten befolkning sett i relation till ytan; staden Nohstril rymmer 75% av Dakkilos invånare. Resten är herdar och fiskare.

Av stäppgeten får man kött och en fet ost som huvudsakligen uppskattas på de erebosiska öarna. Av det långulliga fårets ull gör man tyger som är täta, mjuka och värmande mot Kopparhavets stundtals kyliga vindar. Ullen exporteras främst till nordliga, kyligare trakter, men har på senare tid blivit ett modetyg i Kardien och Felicien, främst på grund av dess pris; endast de mest välbärgade har råd att köpa sig större plagg av detta utsökta tyg.

TARGERO

Targero är den största men fattigaste av de tre ereboriska öarna. Det är ändå en klar lögn att säga att det går någon nöd på befolkningen; handeln är livlig i öns två stora hamnar, Thurbel och Klostro. Mindre fiskelägen finns runtom öns branta kuster, och fisket är här den klart dominerande näringsgrenen. Folket på Targero är större och kraftigare än befolkningen på de andra öarna, och de flesta soldaterna i den erebosiska flottan är rekryterade bland targererna.

I Targeros bergstrakter finns gott om ruiner från det forna Jorpagnas tid; denna ö var den enda som koloniserades av kejsardömet. Ruinerna undviks av den vidskepliga lokalbefolkningen, men driftiga äventyrare från länderna runt Kopparhavet beger sig ofta ut på skattjakt bland de farliga klipporna, inte sällan med lyckosamt resultat. Targero är den enda av de erebosiska öarna där det bor svartfolk; i bergen finns flera starka band av orcher och troll. I tider av hungersnöd gör de räder ned mot de bebodda kuststräckorna, men oftast lämnar de människorna i fred; alltför ofta har de lärt sig att lokalbefolkningen kan slå tillbaka... hårt. Det ryktas även att än värre varelser har sina boningar bland de urgamla joriska ruinerna. Berättelser om perytoner, hydror, basilisker och till och med drakormar håller de flesta nyfikna på behörigt avstånd.

TOLOKFE

Tolokfe är även känd som Cyklopernas ö, och undviks oftast av allt och alla. Enligt legenden sattes cykloperna på ön genom en hemsk förbannelse i urtiden, och de dömdes att stanna där tills världen gick under. Orsaken till att de stannat på ön är nog troligare det faktum att det inte växer ett enda träd på ön, vilket omöjliggör varje form av skeppsbyggande. Inte heller kommer det någon gång skepp till ön som är tillräckligt stora och robusta för att kunna användas av de enorma cykloperna.

Stenfolket lever därför helt isolerade på denna annars ganska hemtrevliga ö, och de enda som någonsin kommer hit är skeppsbrutna och de som söker nödhamn efter någon storm. Alla går de en säker död till mötes, ty cykloperna är alldeles för många och för vak-

samma för att låta någon slippa undan när de väl kommit till ön. Det ryktas dock om äventyrare som överlevt flera veckor på ön, främst genom att hålla sig gömda bland bergen har de undkommit cyklopernas vaksamma ögon. Ytterst få har dock undkommit levande från ön; somliga har hittats drivande till havs, vansinniga av törst och vad de upplevt på ön; andra har bokstavligen kastats ut till havs till förbipasserande fartyg av lekfulla cykloper och aldrig mer blivit vad de varit; åter andra har i nattmörkrets skydd lyckats simma genom det strömmiga Megalossundet och nått Dakkilos kust så utmattade och rådbråkade att de avlidit inom några dagar utan att ha återfått medvetandet.

Som om inte cykloperna vore nog, så gör de förrädiska strömmarna i Megalossundet och Gensnuporgraven att de flesta fartyg självmant håller undan från Tolokfes kuster. Detta, tillsammans med den ständiga dimma som vilar över ön, gör att den är nästan helt outforskad. Det enda man vet om ön är det man fått höra av det fåtal överlevande som varit där och återvänt; under hela historien blott ett tiotal personer. Vid ett enda tillfälle har man försökt sig på en större invasion av ön; inte en enda av de närmare femhundra tungt rustade soldaterna återvände.

Man vet dock att ön är bördigare än de övriga erebosiska öarna, och att det åtminstone i svunna tider växt rikligt med spannmål i kustområdena, samt att det finns två bergskedjor på ön, skilda åt av Nhoe-passet. Cykloperna har sina boningar i väldiga grottstäder inhuggna i bergen, och de livnär sig huvudsakligen på att föda upp stäppgetter. Cykloperna tycks i sig inte vara onda; bara hungriga och måna om att få vara i fred. Rykten går naturligtvis om väldiga skatter från plundrade skepp och från forna kulturer på Tolokfe, men ingen har någonsin återvänt för att kunna berätta hur det egentligen ligger till.

EREBOSIERNA

Erebosierna är ett folk av jorisk härkomst; den ursprungliga urbefolkningen drevs snabbt bort av jorernas väldrillade arméer.

Erebosierna har rykte om sig att vara loja, men inte när det gäller att tjäna pengar inte adelsmannens.

Man beundrar den som är rik och skicklig i förhandlingar och köpslående, medan krigaren bara ses som ett redskap i handelsmannens händer.

Den genomsnittlige erebosiern är kortvuxen, temperamentsfull och pratsam. Talekonst beundras och skalder och barder prisas högt. Likaså är bildning något som värderas. Den erebosiska kulturen sätter individen främst och envar bedöms efter sina gärningar, inte efter förfädernas, vilket är vanligt i feodalstaterna.

SPRÅK

De flesta erebosier talar erebosiska, som är ett östjoriskt språk besläktat med hynsolgiska och berendiska. Erebosiskan har blandats upp en del med urbefolkningens språk, massi, men är ganska lättförståeligt för den som talar god berendiska eller hynsolgiska. Bland den enkla fiskarbefolkningen på norra delarna av Dakkilo och Targero talas oftast nyjori, men då dessa språk är tämligen lika varandra är man för det mesta tvåspråkig.

POLITIK

Sedan ca ett sekel tillbaka styrs Erebos av de Fem Husen. Detta har sin grund i ett inbördeskrig 512–514 när den ursprungliga adeln försökte krossa handelsmännen och ta deras välstånd. Stamhövdingarnas folkuppbåd förlorade dock mot köpmännens härar och flottor av professionella yrkessoldater och när kriget slutade så tog de fem rikaste köpmanshusen makten i landet.

De bildade Femhusrådet i Nohstril, den nya huvudstaden. Varje familj utser en representant i rådet, vilket fungerar både som regering och riksdag samtidigt. Rådet fattar endast enhälliga beslut, var och en av de fem medlemmarna har veto. Eftersom inget av de fem husen vill se något av de andra husen växa sig strkare, så upprätthåller man en hälsosam maktbalans och låter de mindre handelshusen husera ganska fritt med tanke på Femhusrådets makt.

Under 500-talet har de Fem Husens makt och rikedom vuxit allt mer och mer och de har gradvis tagit kontrollen över konkurrerande handelshus. Numera finns kanske två dussin handelshus kvar, och de Fem kontrollerar mer än hälften av landets resurser. De gamla stamhövdingarna finns kvar men de har grad-

vis berövats sin makt och har idag endast kontroll över kustfisket, vilket utgör en viktig del av befolkningens försörjning.

Caddo och Erebos är ärkefiender. Med intriger, diplomati och ibland även våldshandlingar kämpar de två om kontrollen över sjöhandeln. Det är inte så mycket staterna som strider mot varandra som enskilda köpmannahus, men eftersom köpmännen har stort inflytande får det återverkningar även på nationell nivå. För tillfället har man dock fått en gemensam fiende att rikta sina krafter mot; Felicien. På senare tid har flera erebosiska, caddiska och berendiska handelsfartyg kapats av feliciska pirater, och eftersom Felicien rustar för krig så har även Erebos och Caddo börjat göra det. Framtiden är oviss.

MILITÄRMAKT

Erebos har i praktiken många militärstyrkor. Det finns dels en riksstyrka som finansieras av skattemedel. Denna består av en armé och en flotta Dessutom har varje handelshus sin flotta och här som skyddar dess intressen inom och utom landet.

Alla erebosiska styrkor består av professionella legosoldater som får kontant betalning. Detta gör att Erebos militärstyrkor är lättrörliga och har hög slagkraft, men att de i gengäld är mindre än t. ex. Caddos folkuppbåd. De Fem Husen föredrar i vilket fall som helst att idka diplomati framför att utkämpa krig, eftersom det sistnämnda inte är bra för handeln.

Eftersom alla erebosiska styrkor ska vara sjöburna består de nästan uteslutande av tungt infanteri och bågskyttar. Kavalleri är sällsynt. Detta har i sin tur som följd att härarna knappast skulle kunna besegra fastlandets riddararméer i öppna fältslag. I stället har man specialiserat sig på marina operationer och belägringar.

RELIGION

Den främsta religionen i Erebos är dyrkan av Fraschikel, en kvarleva från det gamla Jorpagna. Fraschikel är den blinda rättvisans gudinna, som med förbundna ögon väger människans goda gärningar mot hennes onda. Hon är också alla hantverkares och köpmäns beskyddare, liksom skapare av liv och jord, dödsgudinna, havsgudinna och allt annat man kan tänka sig. Erebosierna är inte särskilt fanatiska i sin dyrkan, utan åberopar Fraschikels krafter då de tycker att det behövs. Ett flertal små kloster finns runt om på öarna, och i de större städerna finns stora kyrkor uppförde till hennes ära.

Erebos är annars ett mycket tolerant samhälle när det gäller religion och myndigheterna lägger sig endast i trosfrågor när de har med rikets säkerhet att göra. Lysande Vägen är ganska stark, men ogillas av handelsmännen då den ofta ses som Caddos förlängda arm.

HISTORIA

Om de erebosiska öarnas historia före Jorpagnas tid är föga känt. Det ursprungliga folk som fortfarande lever på öarna, massiverna, kom troligen till hit någon gång efter andra konfluxen och har stannat här sedan dess även om de blivit i minoritet mot jorerna som trängt undan massiverna till bergstrakterna.

Då Jorpagna började expandera på 700-talet fO bosatte sig en hel del människor på Targero, som då var bördigare än vad man kan tro idag. Ön blev ett favorittillhåll för diverse magiker, som fann arbetsro bland de ensliga bergen långt bort från kejsardömets hjärta. Urinnevånarna blandade sig med jorerna och övertog mycket av deras seder och språk. Deras egen kultur förpassades till sägnerna

Efter konfluxen föll de överlevande erebosierna ner i ett tillstånd av barbari som påminde om vikingatidens. De levde i utspridda stammar vars skepp lika gärna ägnade sig åt piratdåd som åt handel. Under det första århundradet före Odo förenades de spridda stammarna gradvis under en kung. Staten Erebos anses ha börjat existera någon gång kring tideräkningens början.

Eftersom Erebos saknade rika jordbruksområden kunde aldrig någon traditionell feodalism uppstå. 'Adeln' bestod i stället av stamhövdingar som kontrollerade flottor av fiske— och krigsfartyg. Med tiden blev dock sjöhandeln en allt viktigare inkomstkälla och de familjer som kontrollerade viktiga handelsrutter blev allt mäktigare. De kunde använda sitt nyvunna välstånd till att företa ännu längre turer, och blev därmed allt rikare eftersom de kunde investera mer pengar.

100-TALET FO KONUNGATIDEN

Under denna period 'regerade' en enda person med titeln konung över Erebos. Kungens makt var dock begränsad av hans armés storlek; den som kunde störta kungen med vapenmakt gjorde det. Kungen, å sin sida, gjorde sitt bästa för att ingen skulle kunna få tillräcklig vapenmakt. Landet hade en enda, oskriven, grundlag; *'Lyd eller dö!'*

37 Stormannen Hjullgar Blånäsa, som länge kunnat kräva tribut av de andra stormännen på ön, utropar sig till konung över Erebos, som endast omfattar Beyural och Targero. Hjullgar försöker bli populär och ena folket genom ett krigståg mot Dakkilo, men det misslyckas och Hjullgar störtas.

100-TALET EO – 300-TALET STORMANNATIDEN

De män som är tillräckligt mäktiga för att kunna kalla sig konung är nu så många, och jämnstarka, att ingen vågar göra det; i så fall störtas han omedelbart av de övriga.

89–95 Under dessa sex år utropar trettioåtta stormän sig till 'kung av Erebos'. Trettisex av dem dör för sin efterträdares hand; en drunknar och en äter ihjäl sig. Så småningom lugnar man ned sig eftersom man inser att ingen kan kalla sig kung. År 95 upphör striderna, och man beslutar att var och en hädanefter skall sköta sitt.

99–192 Under dessa nästan hundra år görs flera försök av någon storman att utropa sig till konung. Ingen av dem är dock tillräckligt stark för att kunna hålla sin kungamakt, och ständigt påminner man sig om 'Kungakarusellen' på 100-talet. Stormännens domäner fungerar som små självständiga riken där alla invånare betalar skatt till stormannen.

369 Efter flera svåra missväxtår på Dakkilo tar stormannen Sagrin Erövraren chansen att uinvardera ön med några hundra man, mestadels legosoldater. De utarmade dakkilerna har ingenting att sätta emot, men Sagrin 'undanröjs' och på Dakkilo införs en liknande ordning som på det övriga Erebos.

392 I sjöslaget vid Selim utanför Targeros sydöstra hörn besegrar en stor felicisk flottstyrka hela den zorakiska flottan, vilket leder till omfattande plundring av de besegrade. Erebos håller sig passivt.

400-TALET HANDELNS TID

Erebos köpmän börjar nu på allvar handla med omvärlden och skaffar sig ensamrätt på flera viktiga handelsrutter, bl. a. de mot Akrogal och Sombatze. Köpmännens välstånd ökar, och stormännens makt minskar då de inte kan få kontroll över handelsmännen, som alltid är ute och reser. I några desperata försök att hålla kvar sitt inflytande bränner de handelsfartyg och blockerar hamnar med sina krigsfartyg, men situationen är ohållbar i längden.

500-TALET FEMHUSRÅDETS TID

512–514 Det stora inbördeskriget. Köpmännen gör uppror mot stormännen, vars makt numera endast är nominell. Resultatet blir att de fem mäktigaste handelshusen bildar ett råd som styr landet. Detta råd blir Erebos regering och riksdag.

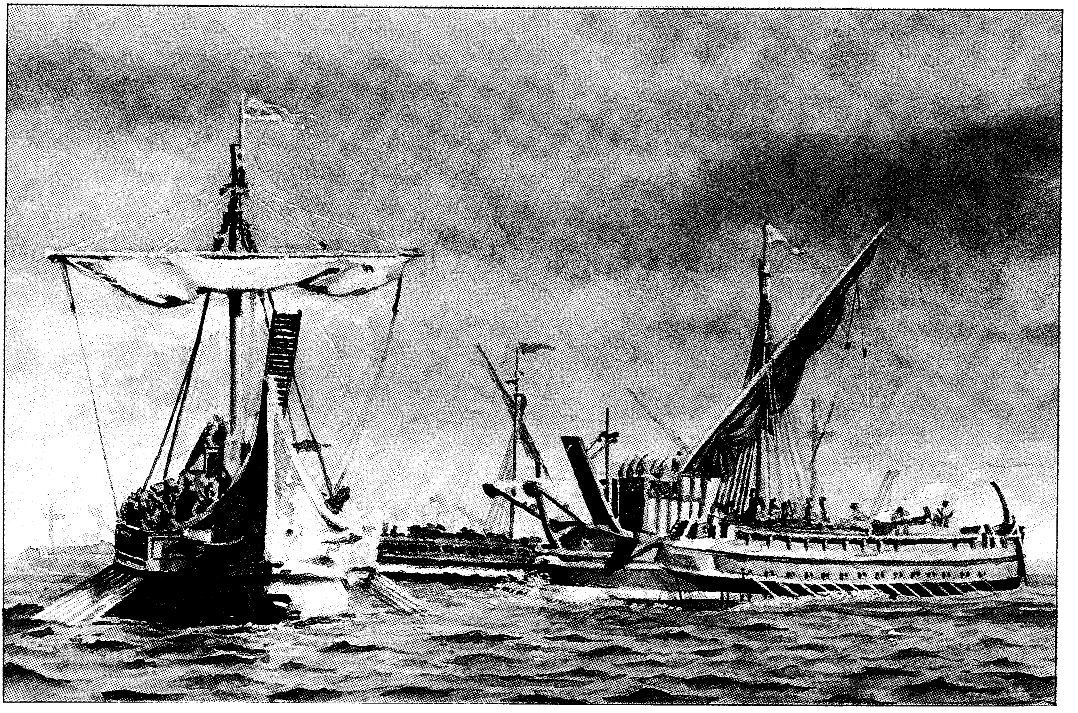
518 Femhusrådet förbjuder den Lysande Vägen på de erebosiska öarna, och dess fåtaliga anhängare fördrivs eller avrättas. Caddo och Zorakin protesterar vilt, men blir samtidigt tacksamma för alla dugliga hantverkare som flyr från Erebos. All handel mellan länderna upphör.

520 Formell fred sluts mellan Zorakin och Erebos efter det att Femhusrådet upphävt sitt förbud och betalat ett symboliskt skadestånd. Handeln återupptas som vanligt. Lysande Vägen växer sig starkare än någonsin på Erebos. Caddo inbegrips icke av avtalet.

579 Femhundra tungt rustade riddare och legosoldater från Erebos, Zorakin och Felicien landstiger på Tolokfe. Ingen återvänder.

598 *Föreskrifterna* instiftas av Femhusrådet. Dessa innebär att Femhusrådet måste ha en kopia av alla handelsavtal som sluts mellan erebosiska handelsmän och parter utanför de erebosiska öarna. Rådet skall även se till så att avtalen följs till punkt och pricka, och att ingen handel sker utanför dessa avtal.

603 Det första erebosiska handelfartyget kapas av feliciska pirater, och en diplomatisk protestkampanj inleds. Under de kommande åren ökar kapningarna i omfattning, och Erebos börjar skicka sina handelsfartyg till Berendien med väpnade eskorter, vilket hjälper föga. Röster för krig börjar höjas på Erebos, men än så länge vågar ingen ta steget fullt ut.



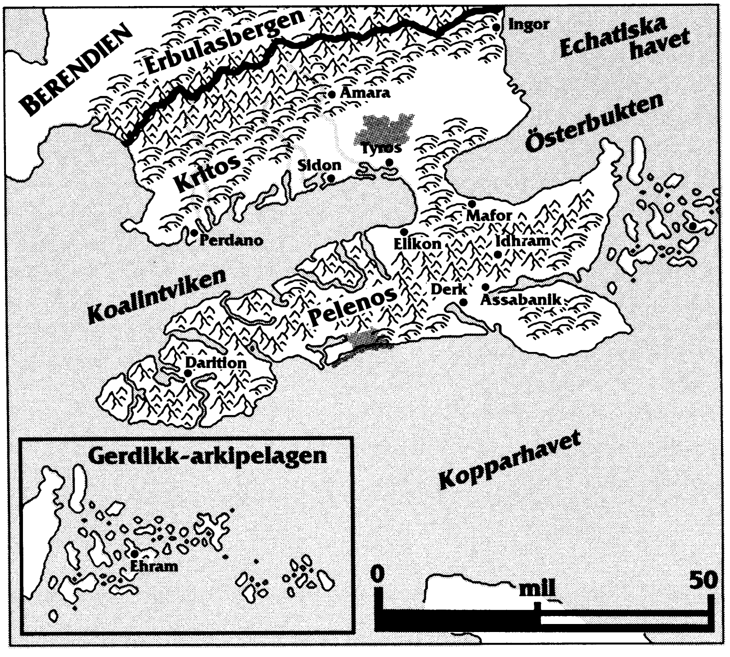
FELICIEN

Nere på roddarbänkarna var allt ett helvete. I fören hade en katapultsten slagit in i bordläggningen och krossat tre roddare, och bakom mig hade flera blivit träffade av pilar. Fastkedjade vid sina åror kunde de inte göra något för att ens kunna dra ut pilarna, och deras skrik påminde oss andra om vad som skulle kunna hända.

'Ramningsfart!' Kommendörens order var inte oväntad, för ungefär sextio meter framför oss låg en erebosisk galär med revat segel och visade upp hela sin bredsida mot oss. Rytmen på takttrummans slag blev snabbare och häftigare, och roddarna fick slita handflatorna av sig för att hinna med. De som ändå sackade fick väbelns vassa knutpiska på axeln, som om det skulle ge dem mera krafter...

Trettio meter kvar till fiendegaläеren, och överskepparen gav de sista orderna för vår äntringsgrupp. En ung subaltern från kadettskolan stod nonchalant lutad mot relingen, men fick en vänlig tillsägelse från gamla Katobros. Om han stod kvar så där i ramningsögonblicket så skulle han flyga huvudstupa rakt in i högen av fiender. Ombord på fiendefartyget var det totalt kaos. Tydligen hade årorna på babordssidan hamnat i otakt, för hon kom ingen vart hur hennes officerare än försökte. På hennes halvdäck började det glittra av spjut, hjälmar och svärd då även hennes marinsoldater gjorde sig redo. Jag fick en skymt av den erebosiske kaptenen där han stod bredvid rorsmannen. Han såg lite frånvarande ut, som om han var säker på att han skulle stupa i striden.

Tio meter kvar. Trummans taktfasta slag, vattnets forsande kring stäven, roddarnas fasansfyllda vrål från det andra fartyget, allt flöt samman vid det väldiga braket då vår stålhårda ramm skar in i det erebosiska fartygets sida och ändade hennes liv.



Invånarantal: ca 170.000
Befolkning: människor 100%
Huvudstad: Tyros (ca 14.000)
Statsöverhuvud: Kuthegil Halvskägg
Styrelseform: monarki med visst folkstyre
Exportvaror: hantverk, ädelstenar, pärlor, vin, sten
Importvaror: timmer, tyger, metaller, slavar
Välstånd: rikt
Armé: stor, mycket stark flotta; liten, vältränad armé
Religion: man dyrkar Palidon, havets gud, och Philas, jordens gud
Övrigt: ungefär hälften av befolkningen utgörs av slavar. Stor jämlikhet mellan könen.

INLEDNING

På den södra delen av Tolanhalvön ligger riket Felicien. Några antydningar om detta land finns i modulerna Kandra och Ivanhoe. Vi skall här ta och titta närmare på detta rike och dess invånare.

GEOGRAFI

Felicien ligger på den södra delen av Tolanhalvön, närmare bestämt utgörs riket av allt land söder om Erbulasbergen. Landet delas i två halvor av Koalintviken, längs vars kuster de tre stora städerna ligger. Den norra halvan kallas Kritos; den södra Pelenoshalvön.

Förutom fastlandet så har Felicien tre kolonier; slavhandelsstäderna Bylos och Caraidon i det forna Dermanien, samt ögruppen Hakkai utanför Solunas kust. Öster om Pelenoshalvön ligger dessutom Gerdikk-arkipelagen, där ett omfattande mussel– och pärlfiske bedrivs med ön Kea som huvudfäste.

FELICIERNA

Den genomsnittlige feliciern är högvuxen men slank, med långt svart hår och mörka ögon. De har skarpa anletsdrag som sällan visar några känsloyttringar. De är mycket uthålliga och viljestarka; det de inte har i ren råstyrka tar de igen genom sin kondition, ihärdighet och bestämdhet.

VÄRDERINGAR

I det feliciska samhället är kvinnan huvudpersonen. Detta beror till stor del på en urgammal tradition att hon inte skall utföra något ansträngande kroppsarbete, och därför har hon tvingats söka sig till andra yrken, såsom politiker, bankir eller hantverkare. Den rikliga tillgången på slavar gör att hon heller inte behöver sköta sina traditionella sysslor, t. ex. att ta hand om barnen och sköta hemmet. Kvinnor är därför nästan lika vanliga som män i traditionella mansyrken, såsom hantverk, handel och inom armén.

Mannen arbetar oftast som skeppare, köpman, hantverkare, politiker eller militär. Mycket få män av felicisk börd brukar jorden, utan denna uppgift anförtros med varm hand åt slavar.

Familjen är inte särskilt hårt sammanhållen, utan barnen flyttar oftast hemifrån vid 20-årsåldern och gör sig en karriär, ofta med armén eller flottan som inkörsport. I militärtjänsten lär man känna många människor, vars stöd kan bli användbart senare i livet. De

äldre generationerna arbetar inte, utan de försörjs av sina barn som betalar ett visst underhåll. Ett antal slavar sköter om deras hushåll.

SLAVARNA

Slavarna utgör nästan 50% av Feliciens befolkning. De indelas huvudsakligen i tre grupper; arbetare, tjänare och kurtisaner. Arbetarna är i stor majoritet. Det är dessa som jobbar på fälten som jordbrukare, på fiskefartyg och som galärslavar inom flottan, som hjälpredor hos hantverkare och som springpojkar.

Tjänarna, som huvudsakligen är kvinnor och eunucker, sköter feliciernas hem och hushåll. Somliga anförtros barnuppfostran, medan andra bara är trädgårdsarbetare. Trogna tjänare kan förses med vapen och bli livvakter, men man måste ha tillstånd för att få ge vapen till en slav.

Kurtisanerna är män och kvinnor som är unga, vackra och kunniga i sång, spel eller annan underhållning. De tjänar helt enkelt bara som sällskap åt de undersysselsatta felicierna.

Alla slavar är i princip oavlönade, men de får naturligtvis mat och husrum. Om de har tur kan de även få lite fickpengar av sina herrar, men detta är snarare undantag än regel. Slavar har inget som helst rättsligt beskydd; de jämställs med fredlösa. Det är dock riskabelt att döda en slav; hans herre kan bli mycket förgrymmad, för det är svårt att få tag på riktigt bra slavar. Slavhandeln är mycket omfattande; årligen anländer flera tusen av dem från Solunas norra kust.

Slavarna är helt livegna och slavens herre har total makt över dennes liv. Slavar får köpas och säljas öppet, och det är inte ovanligt att slavar benådas och görs till fria män efter lång och trogen tjänst. Dessa frigivna slavar tar ofta anställning som tjänare, ett yrke som de kan och finner sig väl tillrätta med. De frigivna slavarna måste givetvis avlönas, och därför är det hög status att hålla sig med en stab av sådana istället för av 'vanliga' slavar.

Majoriteten av felicierna är milda mot sina slavar, ty det anses bringa otur att behandla dem dåligt; man menar att det kan betala sig i en senare tillvaro. Det är därför mycket ovanligt att slavar dödas, i stället försöker man sälja dem. Flera slavuppror har skakat landet genom tiderna, men de har alltid slagits ned med mycken blodsspillan.

Allra populärast är alvslavarna, då dessa har rykte om sig att vara arbetssamma, flitiga, lydiga och inte minst långlivade. Endast de rikaste har dock råd att hålla sig med sådana. Detta kombinerat med alvernas allmänna motvilja mot de högburna felicierna gör att en ständig fiendskap rått mellan folken.

SPRÅK

Den normallärde feliciern talar oftast två språk; det gamla kîmzon och den mer allmänna joriska dialekten feliciska.

Kîmzon används i alla officiella sammanhang och bland överklassen. Språket är mycket komplicerat och innehåller mängder av ord för bl. a. känslostämningar. Grammatiken är invecklad och ljuden ligger ofta fel i munnen för utlänningar, vilket gör att ytterst få främligar behärskar språket till fulländning. Detta förstärks ytterligare eftersom felicier ogärna lär ut språket; de anser att det är den mest distinkta delen av traditionell felicisk kultur. Kîmzon skrivs med en modifierad jorisk runrad och används i nästan all skrift, i religiösa och politiska sammanhang, och bland överklassen.

Feliciska är en jorisk dialekt med ett visst inflytande från de efariska språken och från kîmzon. En kardier, klomellier eller zorakier har inga större problem att förstå feliciska, men missförstånd kan uppstå, särskilt vad gäller sjötermer och militära termer, som feliciskan utan undantag ärvt från kîmzon. Feliciskan skrivs med den joriska runraden och talas av alla felicier; den används dock mestadels i dagligt tal.

BARNUPPFOSTRAN

De feliciska barnens uppfostran är mycket sträng, och slavar har faktiskt rätt att aga de barn som de satts att uppfostra. Vid fem års ålder skall barnet tränas i segling och löpning, och vid sju års ålder skall träning i räkning, högläsning och skrivning påbörjas. Vid elva års ålder måste han välja ett framtida yrke, och han tränas till 20 års ålder i antingen stridskonster, hantverk, sjömanskap, köpmanskap, juridik eller i enstaka fall magi. Vid 20 år anses han vara myndig, och han skall då kunna försörja sig själv. Kan han

inte detta måste han bli bonde eller fiskare, och eftersom inte alla felicier har råd med en duktig informator så är denna framtid ofta förutbestämd redan vid elvaårsåldern.

TEKNOLOGI

Felicien är teknologiskt sett underutvecklat på flera områden. Vad man främst har satsat på är krigsindustrin, och man kan framställa vapen och rustningar av hög kvalitet. Export av dessa vapen är förbjuden, men smuggling förekommer.

Även skeppsbyggande är en felicisk paradgren. De feliciska skeppen finner inte sin like på många andra ställen runt Kopparhavet, och de smäckra, grå skeppen är oöverträffade vad gäller snabbhet och rörlighet. De drivs fram med vindens hjälp eller av åror och med sina massiva stålrammar är de en imponerande eller fruktad syn för alla Kopparhavets sjöfarare.

Vad gäller jordbruks– och hantverksmetoder har felicierna mycket att lära från andra folk, trots att de givetvis inte medger detta. Man är mycket framstående skulptörer och vinodlare, men annars är man inte kända för så mycket inom dessa områden.

STATSSKICK

STYRELSE

Felicien styrs av en kung, som till sitt bistånd har ett råd om femton personer. Dessa femton utgörs av tre representanter från vart och ett av de fem stora områdena i landet (en representant från militären, en från hantverkarna och köpmännen och en från områdets huvudstads styrelse). De femton har en röst var vid beslutsfattande, men kungen har ensam fyra röster. Systemet innebär att kungen får igenom ett beslut om han har stöd av antingen två av de fem områdena eller från en hel yrkesgrupp plus en röst. Det går t. ex. inte att genomdriva ett beslut som bara kungen och militären stöder, utan ytterligare någon ur de andra grupperna måste stödja förslaget.

Kungen har rätt att lyfta skatter på handel och hantverk för att finansiera rikets affärer. Kungatiteln är ärftlig. Rådsmedlemmarna utses på olika sätt beroende på deras bakgrund. Rådsherrar från armén röstas t. ex. fram av de högre officerarna.

HANDEL

Felicien är ett av Ereb Altors rikare länder, trots att landet inte har några större naturtillgångar. De flesta felicier försörjer sig i stället på handel och hantverk, särskilt runt Koalintviken, där man kan finna några av Erebs rikaste män.

De feliciska köpmännen köper upp allt möjligt; från akrogaliskt helsiden och berendiskt grilnutyg till dvärgarnas silvermalm och furor från Torshem. Därefter säljs råvarorna vidare till hantverkare och mindre köpmän runt om hela Kopparhavet. Landets centrala läge mellan östra och västra Ereb har gjort det till en naturlig knutpunkt för sjöhandel av alla de slag.

De naturliga tillgångar som Felicien kan visa upp är främst cederträet, vilket används till luxuösa möbler och fartyg. Ädelstenar, främst gula oposer och gröna smalugger, utvinns i ovanligt stor mängd i gruvor på södra Pelenos, vilket stundom har lockat till sig gyllene drakar från Cereval. På norra Pelenos finns närmast outtömliga förråd av vit kalksten och marmor, vilka används som byggnadsmaterial och till konstverk. Felicien är vida känt för sina vita städer och sina skickliga skulptörer. I arkipelagen utanför Pelenos' östra kust finns rev där pärlfiskare kan göra stora förtjänster.

En ny produkt i Felicien är det purpurfärgade tyget, vilket blivit mycket populärt, kanske främst som statussymbol på grund av dess höga pris. Purpurfärgen utvinns ur purfurosnäckan, som återfinns runt ön Kea.

Långt ifrån alla felicier sysslar dock med handel och hantverk; sydpelonierna livnär sig på jordbruk, fiske och gruvarbete. Nordpelonierna är skickliga och dristiga fiskare men ägnar sig även åt jordbruk, främst odling av druvor och dadlar. I Kritos i norr ägnar man sig främst åt fruktodling, men spannmål för husbehov odlas även. Druvor är den stora produkten, och var felicier växer upp med *chyros*, det svaga, mustiga och lätt pärlande vin som är landets nationaldryck.

Många av de yngre felicierna tjänstgör en tid i landets flotta, där lönerna är goda och förhållandena relativt bra. På detta sätt får de se mycket av världen och uppleva den spänning som många behöver i unga år. Att ha tjänstgjort i flottan är dessutom nästan ett

måste om man vill komma någon vart i det feliciska samhället.

Koalintviken befolkas som sagt nästan bara av hantverkare och köpmän, och stora mängder arbetskraft behövs som tjänare, för arbete i vingårdarna och som galärslavar till den stora flottan. Denna arbetskraft består av slavar från Efaro, varifrån en stor slavkonvoj avgår varje sommar.

UTRIKESPOLITIK

Feliciernas stolthet och arrogans gentemot andra folk avspeglar sig i deras politik. De är kända för att vara hårda förhandlingsparter men pålitliga när ett avtal väl slutits. Man är hänsynslös gentemot de länder som inte handlar med dem.

Kungen har rätt att utfärda kaparbrev, s. k. friseglarbrev, som ställer pirater i felicisk tjänst. Kaparna får plundra alla de fartyg som seglar under vissa flaggor och åtnjuter feliciskt beskydd om det behövs. Kaparna får 50% av bytet; resten går till kungen. Detta är en mycket inkomstbringande källa och ett effektivt sätt att tvinga grannar till handel. Det minskar dessutom piratverksamheten mot feliciska handelsmän.

På senare tid har detta skick dock gjort somliga stater runt om i Kopparhavet kraftfigt irriterade. Främst är det Erebos handelsmän som råkat illa ut i feliciska farvatten. Den feliciske kungen, Kuthegil Halvskägg, hävdar bestämt att piraterna inte åtnjuter feliciskt beskydd, men indikationer finns på att han ljuger. Erebos har svarat med två motdrag; dels att skicka väpnade eskortfartyg med handelsfartygen i österled; dels med att vägra förnya vissa handelsavtal länderna emellan. I stället har man vänt sig till feliciernas ärkefiende, Berendien. Det behöver knappast påpekas att Felicien ser bägge dessa åtgärder som ytterst provokativa.

En viss militär upptrappning kan skönjas i området; ingen tror direkt på krig, men området är en krutdurk. Det blir inte bättre av att berendierna blivit milt sagt styva i korken sedan de vunnit dragkampen om flera viktiga handelsavtal.

MILITÄRMAKT

Felicien förlitar sig till stor del på sin välorganiserade och välutrustade flotta. Flottan delas in i två grupper, marinkåren och havskåren. Marinkåren står för två femtedelar och dess soldater är tränade såväl i krigföring till lands som till sjöss. Havskårens soldater är uteslutande tränade i sjökrigsföring, och de skall vara goda kämpar och sjömän.

En felicisk galär har en bemaning på ungefär trehundra galärslavar vid tvåhundra åror, etthundra soldater, tjugofem katapultskyttar, tjugofem besättningsmän och ett tiotal officerer. I krigstid omfattar marinkåren ungefär femtio stridsgalärer; havskåren 75. I fredstid omfattar bägge kårerna 25 galärer.

En kår indelas i flottiljer om 25 galärer; 2.500 soldater och 7.500 galärslavar. En flottilj styrs av en underamiral, som under sig har 5 kommendörer, vardera med befäl över fem fartyg. Befälhavaren på varje fartyg kallas kapten. Två amiraler har befäl över varsin utav kårerna, och dessa två tillsammans med arméns general är kungens närmaste militära rådgivare.

Armén skall främst skydda Felicien mot angrepp från Berendien och snabba piratanfall i avlägsna landsändar. Den fungerar även som ordningsmakt. Armén omfattar knappt 2.000 man i fredstid, utspridda över hela Felicien med koncentration i städerna. Ungefär 500 man går ständigt vakt i Erbulasbergens pass. Armén är indelad i 10 kårer med kontroll över varsin landsända och styrs av en general. Överstar har befäl över varsin kår om 200 man. Kaptener (befäl över 20 man) och löjtnanter (befäl över 5 man) svarar för att överstarnas beslut vidarebefordras och verkställs.

RELIGION

Felicierna är ett havsälskande folk och har i alla tider dyrkat vattnet och havet i alla dess former. De anser att då världen kom till fanns endast vatten. Ur detta urhav, som kallas *Zykidos*, steg två gudar upp, *Paridon* och *Philas*. Dessa var varandras motsatser, och medan Paridon höll sig i djupen så föredrog Philas att vistas närmare ytan. Då Philas märkte att somliga av hans skyddslingar strävade ännu högre, upp ur havet, skapade han land och himmel för att dessa skulle ha någonstans att leva. Philas är sedan dess beskyddare av allt land och sötvatten och alla djur.

Paridon blev mycket vred då han fick höra

talas om vad Philas gjort. Han skapade då människan för att Philas inte skulle få ha sitt verk för sig själv. Människan gjordes intelligent för att kunna vara överlägsen Philas' verk. Philas försökte i sitt raseri skapa övermänniskor, men hans kraft var uttömd och allt som kom från hans händer var halvlängdsmän, alver, ankor och dvärgar. Det är därmed förståeligt att felicierna anser att människan är överlägsen alla andra folkslag.

Paridon är således huvudgud i Felicien. Han dyrkas aktivt i tempel runt om i landet, även i de områden som inte har kust. Innan varje havsresa offras en liten del av Philas' skapelse till Paridon som ett slags ursäkt för att man föredrar att bo på land i stället för till havs.

Philas anses vara vis och stillsam och dyrkandet av honom är mestadels utspritt bland vinodlare och jägare. Hans anhängare betraktas med ett inställsamt medlidande bland vanliga felicier, vilka förstår att man måste blidka den som föder en. Prästerskapet består mestadels av gamla bönder som inte längre orkar med livet på fälten.

Enligt de gamla sägnerna fick Philas en dotter med en honkatt. Dottern döptes till *Felis*, och det är från henne som felicierna an -ses ha fått sitt namn. Felis är mörkrets och mystikens gudinna och dyrkas av alkemister, astrologer, spåmän, tjuvar och vissa magiker. Hon framställs som en mycket vacker och mörkhyad kvinna som förvandlas till en katt varje natt. Katten är därför ett heligt djur, och mörkhyade människor anses stå under Felis' indirekta beskydd.

I samband med de Berendiska krigen i andra halvan av 300-talet eO så märkte Feliciens makthavare att arméerna behövde ytterligare motivation i striderna. Efter 'ett långt sökande i urgamla skrifter' så 'fann man orsaken till motgångarna'; man hade inte dyrkat stridsguden *Galmon* tillräckligt flitigt. Galmon hade skapats av Paridon samtidigt som människorna, och var tänkt att bli människornas ledare. Han var dock så intelligent att han föredrog att vänta och spara sina krafter tills det verkligen behövdes. Galmon tar form av en gigantisk människa med en stor treudd som vapen. Han tar hand om alla som stupat med hans namn på läpparna och låter dem återfödas i Ärans Salar bortom havet.

Införandet av Galmon i den feliciska panteonen har faktiskt lett till vissa militära framgångar. Soldaterna blev bättre motiverade då de inte längre behövde frukta döden; om de dog tappert skulle de ju bli odödliga i Ärans Salar. De vet också att de aldrig behöver frukta ett nederlag, eftersom Galmons väntan upphör om det verkligen skulle gå åt pipan. Detta har gjort feliciska soldater modiga och tappra på gränsen till dumdristiga; dödsföraktande och likgiltiga inför stridens utgång är de allmänt ansedda som lite rubbade.

HISTORIA

För flera mansåldrar sedan härskade krigarkonungen Kiolomon Sjöfararen över ett folk som kallades kîmzonerna, vilka levde på den stora ön Garumos utanför kontinenten Akrogals södra kust. Efter flera strider mot nekromantikern Valadûn drevs de iväg från sin hemö, och med tre skepp sökte de ett nytt land.

Efter långa resor och många äventyr, om vilka det berättas i *Kalameikiden*, efter de flyendes ledare Kalameikos, kom de slutligen fram till ett land de kallade Tiron Cruvi, det Gröna Landet på kîmzonsk forntunga.

De hade nått Kruns östkust och seglade nu in i Kopparhavet. Kalameikos barn, som de kallade sig, seglade nu längs de östra kusterna av det fallna Jorpagna, i de delar som tidigare varit provinserna Krun och Hynsolge, på jakt efter ett nytt ställe att bosätta sig på. Slutligen kom de fram till Tolanhalvön, där de fann en djup vik att förtöja sina skepp i. De byggde boplatser runt om i den skyddade viken, och de få människor som redan levde där flydde undan de högburna och stolta felicierna. Viken döpte man till Koalint, vilket betyder 'Den Lysande Blå', vilket även varit namnet på Garumos huvudstad.

På Pelenos fann man stora mängder vit kalksten, sådan som använts som byggnadsmaterial på Garumos, och man byggde städer vars prakt hittills varit osedd i Ereb. Tre stora städer växte upp runt Koalintviken; Tyros den Gyllene, Sidon den Drömmande och Elikon den Pärlskimrande. Tyros, som byggts av Kalameikos närmaste följeslagare, blev huvudsäte.

Efter en av sina gudar, Felis, fick de ett nytt

namn av de folk de stötte på i det nya landet. De kom att kallas felicier, och deras land kallades Felicien, trots att de själva fortfarande benämner sig själva *kîmzoner* eller *kalameiker*.

Många av de hantverk och kunskaper felicierna förde med sig var okända för Erebs folk, och en rik handel blomstarde upp. Alla ville handla med felicierna, utom alverna, som inte gillade detta stolta sjöfararfolk och sade sig kunna läsa deras undergång i stjärnorna.

Koalintviken blev snabbt överbefolkad, ty felicierna var belönade med långa liv, och den dåvarande kungen, Cleriomon II, beslöt att söka nya kuster åt sitt folk. Söder om Koalint låg Pelenos, och ännu längre söderut låg det karga Soluna. De felicier som drogs till jordens bruk satte bo på södra Pelenos, som då beboddes av primitiva vildmän. Dessa flydde upp i bergen vid åsynen av feliciernas högmastade silverskepp, och där lever de än idag.

Cleriomon nöjde sig dock inte med detta, ty han hade hört om det lyckosamma pärlfisket längs Solunas grunda kuster och beslöt att införliva solunska landområden med Felicien. Inbyggarna var lyckosamma till en början, tills man i väster stötte på bruna ankor, som gjorde hårt och envist motstånd mot inkräktarna. Det feliciska riket sträckte sig nu från Erbulasbergen i norr till kolonierna i nordöstra Soluna.

Felicien levde i fred i ungefòr 100 år tills år 310 eO, då landet anfölls av Dermanien, en aggresiv och expansiv solunsk stam. De starkt befästa kolonierna i södern föll för de numerärt överlägsna dermanerna, men Feliciens välutrustade flottuppbåd hindrade en invasion i större skala. Den feliciske kungen, Kiomolon III, tvangs dock ge sig i längden, och Felicien blev en lydstat under Dermanien. Detta fortskred till år 343, då Kiomolon avled. En dermansk general, Assarhaddon, tillsattes då som ny konung, vilket fick folket att uppge ramaskrin av ilska och förödmjukan. Hela Koalintviken gjorde uppror, och de dermanska styrkorna tvingades retirera hemåt. Vid fredsförhandlingarna tillerkändes felicierna två befästa kolonier på Dermaniens nordkust, Bylos och Caraidon.

Den enda viktigare följden av det Dermaniska Mellanspelet var att feliciernas marinkår och flottstyrka utökades. En fast betald yrkesarmé inrättades som skydd mot framtida incidenter.

Feliciernas högmod växte efter denna framgång, och man rustade för ett krig mot Berendien. Under åren 344-411 skedde ett otal invasionsförsök, men felicierna, som är ett havsburet folk, trivdes dåligt i Erbulasbergen och invasionerna misslyckades. Till havs vann man dock stora framgångar. Det fjärran Zorakin hade ilat till Berendiens undsättning, men zorakernas flotta var dåligt utrustad och oerfaren vid sjökrigsföring, och felicierna vann stora framgångar. I sjöslaget vid Selim år 392 krossades den zorakiska flottan en gång för alla, och felicierna kunde relativt ostört plundra Zorakins kustländer. Då fred slöts de bägge länderna emellan år 394 fick Zorakin avträda sin enda östliga koloni, ögruppen Hakkai. Om feliciernas flotta inte koncentrerats till Zorakin så hade emellertid Berendien ganska lätt kunnat intas sjövägen.

Fred slöts mellan Berendien och Felicien år 411, en fred som inte brutits sedan dess.

Den enda viktigare händelsen efter det Berendiska kriget är den Sombatziska invasionen år 499 eO. Orsaken var att felicierna funnit en ny slavmarknad, Sombatze, där det fanns gott om oskyddade byar som felicerna kunde skövla. Sombatzierna samlade en stor flotta, samtidigt som man såg till att smuggla in vapen till en stor del av de slavar som redan tagits till Felicien. Då flottinvasionen slutligen kom och felicierna segervissa seglade ut för att möta den, inleddes det värsta slavupproret i Feliciens historia. Med flottan och kungen till havs, kunde slavarna inta och plundra flera mindre städer på Pelenos, och Tyros och Sidon belägrades i två månader.

Samtidigt som huvuddelen av den sombatziska flottan engagerade feliciernas flotta och långsamt drog sig tillbaka, var det tänkt att en mindre eskader skulle undsätta slavarna och anfalla Sidon från sjösidan. Den feliciske kungen, Karmos, lyckades dock sikta och tillintetgöra denna mindre flottstyrka, och då den sombatziska huvudflottan jagats ända tillbaka till sina hamnar kunde Karmos skicka hem sina skepp som förstärkningar till de belägrade städerna.

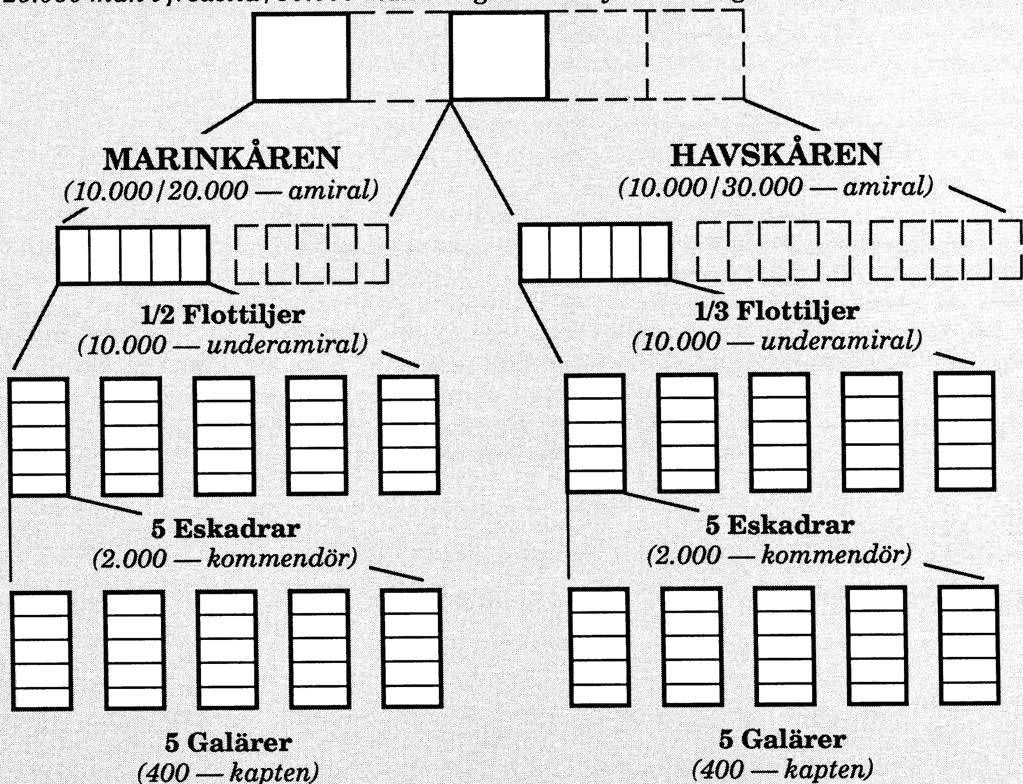
Fruktansvärda massavrättningar blev följden av det sombatziska kriget. Så gott som alla som deltagit i slavupproret kastades i havet som offer till Paridon, och Sombatze fick betala ett väldigt krigsskadestånd. Sedan dess

har Feliciens grannar avhållit sig från att starta nya krig mot felicierna, som dock skakades rejält under slavupproret. Rykten talar dock för nytt krig, eftersom konung Kuthegil Halvskägg nu anser tiden vara mogen för Felicien att ta över Kopparhavet. Landet är överbefolkat och armén starkare än på länge, och kungen myser då han ser hur de övriga kopparhavsmakterna böjer sig och tvekar inför hans provokationer.

FELICIENS MILITÄRA STRUKTUR

FLOTTAN

(20.000 man i fredstid / 50.000 man i krigstid — styrs av Kungen och Storamiralen)



ARMÉN

(2.000 man i fredstid / 10.000 man i fredstid — styrs av Kungen och Generalen)

10/50 Kårer
(200 — överste)
10 Plutoner
(20 — kapten)
4 Vapenlag
(5 — löjtnant)

OBS!: Streckade förband är endast aktiva i krigstid



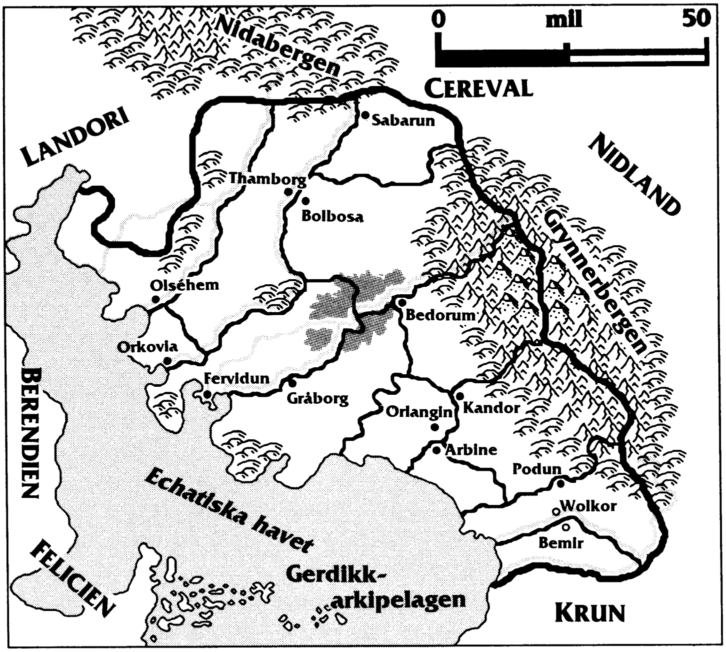
HYNSOLGE

Gamle Barvidar var en skicklig lärare, en gammal ärrad veteran från dragh-krigen på 80-talet. Vad han inte visste om bågskytte var inte värt att veta, och själv tyckte jag att jag började bli ganska duktig. Min far hade, trots att han bara var en enkel bysmed, blivit utsedd till ledare för vår vårt områdes trupper, och slapp därför lära sig bågskjutandets konst.

'Rakare handled! In med bröstet! Ta ett djupt andetag, sikta, och släpp strängen försiktigt. Ingen brådska, då kommer du att missa... Såja, det ser ju riktigt bra ut. Det är det jag alltid har sagt, jäntor lär sig snabbare än tröga bonddrängar...' Hans hesa röst och milda tonfall fick mig att känna mig som en riktig krigare, och snart skulle det också bli allvar. Adelsmännens trupper hade redan bränt Harlivun och var på marsch mot våra byar. Om, eller rättare sagt när *de kom, skulle vi göra allt för att försvara oss...*

Vi hade tränat vapenlekar i nästan en vecka nu, med vår borgmästare Barvidar som tränare. Han var den ende som deltagit i striderna tidigare, som sergeant i den kungliga armén, men under hans ledning hade traktens befolkning blivit ett hårt sammansvetsat gäng av desperata partisaner mot adelsmännens förtryck. Vapen hade smitts, rustningsläder garvats, bågar täljts och sköldar snickrats. Träningen hade varit intensiv men givande, men alla var nervösa och rädda inför examen; striderna mot adelsmännens legohärar. Det fanns i stort sett bara två saker som pekade i vår favör; vår kännedom om traktens gömställen och lämpliga platser för bakhåll; samt legosoldaternas utpräglade förakt för oss. De skulle minsann få se att även möss kan ryta...

Ett långsamt andetag, en sista justering av kroppshållningen, blicken fixerad på pilens tänkta båge bort mot tavlan, och jag lät den flyga; mot målet, mot friheten...



Invånarantal: ca 110.000
Befolkning: människor 100%
Huvudstad: Orkovia (ca 1.500)
Statsöverhuvud: Mefimor IV
Styrelseform: feodal monarki
Exportvaror: boskap (avelshingstar), hantverk
Importvaror metaller, lyxvaror, tyger, slavar
Välstånd: fattigt p. g. a. kriget
Armé: liten men stark kungatrogen armé. I inbördeskriget används mest legotrupper.
Religion: Fingal är rikets skyddsgud. Parbagkulten är också stark. Andedyrkan förekommer
Övrigt: för tillfället pågår ett inbördeskrig mellan kungen och adeln

INLEDNING

I östra Ereb ligger landet Hynsolge, ett naturskönt land splittrat av ett segdraget inbördeskrig mellan adeln å den ena sidan, kungen och bönderna å den andra.

GEOGRAFI

Hynsolge är ett mycket vackert land enligt de flesta resenärer och handelsmän som besöker det. Kusterna vid Kopparhavet är jämna och fina och inbjuder till fiske och bad. Tyvärr är de inte idealiska för sjöfart, men i Sirigon han man lyckats uppföra en större hamn, Fervidun. Inlandet upptas till stor del av brukad jord, trots att terrängen är lite kullig. Främst odlas förutom vanliga sädesslag majs och sockerbetor. Det varma, relativt fuktiga klimatet tillåter också några citronodlingar. I norr är jorden inte lika bördig. Här bedrivs uppfödning och förädling av ridhästar.

Riket gränsar i norr och öster mot två större bergskedjor, i väster mot Kopparhavet och i nordväst mot Landoris skogar. I söder gränsar Hynsolge mot Krun. Landets tretton län är också uppdelade efter naturliga gränser, främst floder och skogsområden.

Att Hynsolge ligger mellan två bergskedjor medför att flera stora floder rinner genom riket. De flesta är djupa och breda och utmärkta för flodbåtar. Tyvärr är flodstränderna i norr och öster väldigt branta och höga. Längst i öst finns flera mindre vattenfall. Floderna är rika på fisk och lobuster, ett slags små kräftdjur som ser ut som drakar med knipklor. De flesta av Hynsolges borgar och städer ligger i anknytning till vattendragen.

I Hynsolge finns två skogar som är stora nog att placeras på kartan. Längst åt öster, mot Grynnerbergen, ligger Hyllmarskogen. Den är känd för sina otaliga åar och bäckar och sitt rika djurliv. Hjort, hare och skogsfågel jagas med framgång och utgör en stomme i hynsolgernas mathållning. Här finns också den sällsynta bäckbjörnen.

Den andra skogen, Gormowacs skog, är mindre gästvänlig. Träden växer tätt och undervegetationen är snårig. På vissa håll växer den obehagliga stryparrankan (se MB2). Skogens invånare är minst sagt skrämmande. Förvuxna och folkilskna vildsvin håller till i skogens utkanter, där även den blodtörstiga trädigeln lever. Rykten går om monstruösa kattdjur som försvarar skogen mot inkräktare. Folk brukar i allmänhet undvika Gormowacs skog.

Tråkigt nog har det uppror som skakar landet även påverkat den vackra landsbyg-

den. Många odlingar och gårdar har satts i brand, skogar skövlats och byar raserats. Gridevandafloden mellan Pendor och Olakia är översvämmad sedan många år. Båda länens största städer har blivit förstörda. Tunga, svarta rökmoln ligger över slagfälten. Spridda lik kan påträffas längs vägarna i de oroliga länen. Hynsolge är inte vad det var under Fingals tid. Kan det någonsin bli som förr?

STÄDER

Varje län i Hynsolge har en huvudort i anslutning till baronens residens. Större delen av dessa huvudorter är för små och obetydliga för att vidare nämnas. Rikets tre största städer, Orkovia, Fervidun och Gråborg presenteras nedan. Först en tabell över länen och deras huvudorter:

Län	Huvudort	Invånare*	Politiskt läge
Baldor	Olséhem	ca 300	Baronen har tvingats ansluta sig till rojalisterna.
Kunhaga	Thamborg	ca 500	Borgen är numera övertagen av rojalister.
Hamellien	Orkovia	ca 1.500	Staden styrs av kung Mefimor IV.
Jamarund	Sabarun	ca 400	Baronen är belägrad av lokala rebeller.
Varpodia	Bolbosa	ca 300	Baronen är belägrad av lokala rebeller.
Sirigon	Fervidun	ca 3.000	Hamnstad. Sirigon ligger i krig med kungen.
Brangoria	Gråborg	ca 1.250	Politisk fristad sedan 538 eO
Mergilia	Bedorum	ca 500	Under Abrahim Stenklos styre tills vidare.
Metipov	Orlangin	ca 250	Baronen har tvingats till fredspakt med Nya Armén.
Galdinor	Arbine	ca 300	Under Abrahim Stenklos styre tills vidare.
Ansorvia	Kandor	ca 600	Styrt av Abrahim Stenklo, ny baron av Ansorvia.
Pendor	Wolkor	0	Staden spolades bort år 597.
Olakia	Bemir	0	Staden spolades bort år 597.

*: Antal invånare i staden, givetvis

ORKOVIA

Staden är enligt gammal barbarisk sed byggd på platsen för en stor militär seger. Här besegrade Fingal Gorrond blodsalven Korumil Gormowacs orcharmé för nära 500 år sedan. Sedan dess har Fingals ättlingar stått för stadens styre. Den nuvarande regenten, kung Mefimor IV, har dock under rådande omständigheter temporärt överlåtit en del av makten till ett kungatroget råd bestående av 20 köpmän och präster. Stadens få adelsmän har inget inflytande.

Invånarna utgörs till större delen av handelsmän och hantverkare. De tillhör uteslutande Fingalkulten och är lojala mot sin gode kung. Parbagkulten har fått ett mycket svagt grepp över Orkovia.

Orkovia lever på handel med andra län, främst Sirigon. P. g. a. inbördeskriget som nu rasar har därför stadens ekonomi försvagats fatalt. Skatterna har höjts och kriminaliteten ökat. Allmänt anser man dock att det är värt det: *"Rikets enande är viktigare än den individuella välfärden."*

Vanligtvis patrullerar den kungliga vakten på Orkovias gator, men under krigstid sköter stadsborna själva bevakningen. Ett medborgargarde, godkänt av kungens råd, lett av ett par av Fingalkultens tempelriddare har till uppgift att sköta arresteringar och utdelning av straff.

Orkovia är byggt inom en cirkulär skyddsmur. På grund av femhundra års expansion har man dock tvingats riva vissa mursektioner. I stadens centrum ligger kungafamiljens residens och Fingaltemplet. De omgivande kvarteren är pampiga och storslagna. Gatorna är belagda med marmor från ett dagbrott i norra Kunhaga, alla hus har fönster av glas och vissa ytterväggar är prydda med mosaik. Här bor stadens förmögna invånare. De yttre stadsdelarna bebos av hantverkare och handelsmän. Inuti staden finns inget slumområde.

Omgivningen runt Orkovia består av jämn jordbruksbygd. Någon kilometer norr om staden finns den 60 meter höga Orchknölen. Det sägs att Fingal efter kriget mot Korumil här lät stapla alla fallna orchkroppar till ett jättelikt bål som brann i åtta dagar. Numera tjänar kullen som avrättningsplats men undviks i möjligaste mån.

FERVIDUN

Gordil Mauroc grundade Fervidun år 412 fO Under några år tjänade staden som Hynsolges huvudstad, men när kungen mördades och en oligarki uppstod stannade utvecklingen av. Numera styrs Fervidun av Sirigons baronätt, och adeln har stort inflytande i stadens politik. Fervidun är också Angusiakultens högsäte.

Detta är Hynsolges enda riktiga hamn– och handelstad. Fervidun är därmed också landets främsta länk med utlandet. Detta utnyttjar Sirigons feodaladel till sin fördel. Andra län får betala höga avgifter för att få tillgång till hamnen, och i samband med kriget mot Hamellien har rojalister vägrats tillträde. Tack vare Fervidun har Sirigon fått ett stort övertag vad gäller inhyrda legosoldater.

Ferviduns stadsvakt utgörs av Angusiaordens Rättskipare. Rättssystemet bygger på Angusias lära om samhällsskikt. Adeln främjas i många avseenden medan underklassen får lida. P. g. a. detta har klyftan mellan de sociala skikten vidgats. De rika blir rikare och de fattiga fattigare. I staden finns ett stort slumdistrikt.

GRÅBORG

Ursprungligen var Gråborg Brangorias huvudort. I centrum låg en fästning, och staden skyddades från tre håll av en stadsmur. Av olika anledningar lät Djauruc Riikov, dåvarande baron av Brangoria, år 538 staden köpa sig fri. Ett kontrakt upprättades, där Gråborg skulle vara politiskt neutralt i 100 år. På kort tid har staden expanderat till nära femdubblat invånarantal, mycket på grund av dess politiska frihet.

Gråborgs huvudnäring är hantverk. Vem i östra Ereb har t. ex. inte hört talas om Mäster Guldorfs silversmycken (silvret får emellertid importeras) eller Mäster Klack-Soerens fotbeklädnader eller handgjorda leksaker. På senare tid har man haft problem med kommunikationer och transporter, så stadens ekonomi går tillfälligt bakåt.

Staden styrs av ett råd på ett tiotal personer. Man går efter Hamelliens lagar, som man anser vara rättvisa. Ett femtiotal unga män tjänstgör som vakter, och ett av den gamla fästningens torn används som fängelse. Fängelsestraff är dock ganska ovanliga; böter och straffarbete anses gagna landet mera.

HYNSOLGERNA

Den typiske hynsolgen är kort, 165–170 cm, lite mager och har stora fötter. De har lätt solbränd hud och svart eller mörkbrunt hår. Männen har långt hår, ofta flätat i en hästsvans, och stora slokmustascher. (Stadsbor och adelsmän brukar klippa sitt hår kortare.) Kvinnorna brukar knyta sitt hår i en knut i nacken. Ett annat typiskt kännetecken för hynsolgerna är deras kraftiga kindknotor.

På landsbygden bär man sina arbetskläder till vardags. Det brukar röra sig om starka, tåliga, men inte alltför varma, kläder. Många bär sandaler på fötterna och slokhattar på huvudet. De flesta kläder är ljusa och luftiga för att lindra den stundtals starka hettan.

Högtidskläderna är mycket mer strama och formella. Den traditionella hynsolgiska högtidsdräkten består av en s. k. *tuxan*, en svart kostym med kort jacka och ett mycket brett rött sidenband i midjan. Den kvinnliga motsvarigheten är en vit eller röd klänning med massor av volumösa underkjolar.

DET HYNSOLGISKA TEMPERAMENTET

I grund och botten är hynsolgerna fortfarande barbarer, även om de sedan Fingals tid har tillhört en civilisation. Hynsolgerna är kända för sitt heta temperament. De är snabba att ta till vapen när de blir provocerade, och de har också behållit många traditioner från tiden före Krunska kriget. Fortfarande måste unga män genomgå mandomsprov för att bli accepterade som karlar. De får lära sig att rida, att hantera de traditionella vapnen: spjutet, kastspjutet, kortbågen och bolan, att slåss med bara händerna och att jaga vilt.

SPRÅK

Ursprungligen talade hynsolgerna *prangi*, ett barbarspråk som är uppbyggt lika mycket på gester som på ord. Det har dock mer eller mindre fallit ur hynsolgernas kultur, och numera brukas det uteslutande i de mest isolerade byarna. Prangi har inget skriftspråk.

Det språk som talas mest i Hynsolge är hynsolgiska, en jorisk dialekt som är närbesläktad med zorakiska och kardiska. På landsbygden förekommer vissa säregna dialekter, samt säregna blandningar mellan prangi och andra språk.

VIDSKEPELSE

På landsbygden är man mycket vidskeplig. För att skydda sig och sin familj mot ondska slår bönderna in järnspikar ovanför dörren. Man följer blint sin guds regler för att inte dra olycka över sig. Man går inte ut efter mörkrets inbrott när månen är full och man bär små örtpåsar runt halsen för att skydda sig mot spöken och gastar. I byarna sprids historier, rykten och sagor snabbt, och dessa förvrängs till oigenkännlighet. Man kan ofta inte skilja på fantasi och verklighet. Främlingar betraktas med misstänksamhet, och man undviker ödelagda gårdar. Det har hänt mer än en gång att folket lynchat personer de misstänkt för utövande av häxeri eller ännu värre, dyrkan av Julsuian.

Åskväder ses överallt som ett mycket dåligt tecken, och den människa som vistas utomhus då åskan går misstänks omedelbart för att vara trollkunnig eller Julsuian-dyrkare. De personer som inte kan söka skydd inomhus då ett åskväder utbyter, kastar sig skräckslagna till marken och ber tills åskan passerat. Ett hus som träffas av blixten byggs aldrig upp igen.

UPPRORET

Tack vare Upproret får nu hynsolgerna utlopp för sina sedan länge samlade aggressioner. Äntligen får de ta hämnd på de grymma adelsmännen som plågat folket sedan generationer tillbaka. Många är redo att ge upp det lilla de har för Upproret och dess idéer. Gamla gubbar dammar av sina spjut och unga flickor tar snabblektioner i bågskytte. Folk går verkligen in för att vinna kampen mot feodaladeln. Att kungen är på folkets sida har stor moralisk betydelse. Agila Dubbelhand fungerar som martyr och får även han en samlande funktion.

POLITIK

Det under tvåhundra år så starka kungadömet har successivt förlorat makt till feodaladeln. Kungen är fortfarande Hynsolges officiella regent, men hans makt är begränsad till hans eget län, Hamellien. Han har där lagstiftande och dömande makt, rätt att utse högre tjänstemän och ledningen av militären. Skattskrivningen har han överlåtit åt ett råd på 20 lärda män (valda av de bofasta invånarna i Orkovia). I Hamellien har adeln mycket begränsade förmåner . Kungens enda inflytande i övriga län är rätten att utse en ny länsherre OM någon av de nuvarande skulle dö barnlös, vilket inte är så vanligt. Hamelliens rättsystem är rättvist men strängt (öga för öga och tand för tand).

Vart och ett av de övriga tolv länen styrs av en feodal länsherre som utövar total makt över sitt folk (inklusive skattskrivningen, vilken tenderar att bli ganska hård). Feodaladelskapet i Hynsolge är ärftligt. Enligt traditionen ska den äldste sonen ärva titeln. Om arvtagaren är för ung, skall tronen förvaltas av dennes äldsta släkting, tills arvingen nått myndig ålder (16 år).

Sedan gammalt har många av Hynsolges adelssläkter betraktat underklassen som lägre varelser och behandlat dem därefter. De adelsmän som protesterat mot detta maktmissbruk har blivit utstötta och tvingats till ekonomisk ruin av de mer konservativa. Till slut börjar även de folkligaste adelsmännen bedriva en hårdare politik för att rädda sitt eget skinn. Somliga länsherrar är dock hårdare än andra. I Brangoria, Mergilia och Ansorvia har befolkningen varit livegen sedan år 381 eO Ett för alla parter utmattande inbördeskrig har rasat sedan början av 600-talet.

ADELN

Hynsolges länsherrar bär titeln baron eller friherre. Under sig har de ett tiotal markiser, vilkas uppgift är att driva in skatter och bidra med krigare. Markiserna har i sin tur också rätt att dubba ett antal riddare. Vanligtvis rör det sig om ett ensiffrigt antal (baronerna själv förfogar över max ett dussin riddare). I krigstid ska markiserna bistå baronen med soldater.

BORGARNA

Eftersom Hynsolges feodala samhällsskick är starkt har landets få borgare mycket begränsade rättigheter. Avgränsat borgerskap finns endast i Orkovia och möjligen Gråborg, och består av lärda, köpmän, advokater och intellektuella, skickliga hantverkare. Borgarna stöder Upprorets idéer, men allt fler börjar anse, att ett uppror kan ske utan att spilla blod, allt enligt författaren Egilor Fjäderpennas bok *"Den tysta revolutionen"*.

PRÄSTERSKAPET

Religionens inflytande i Hynsolges politik varierar stort från kult till kult och från län till län. Fingalkulten består uteslutande av kungatrogna rojalister, vilket gör kulten impopulär bland makthavarna och adelsmännen i de övriga länen. Angusias anhängare däremot är positivt inställda till den feodala adeln och får också ekonomiskt stöd från länsherrarna. Dessutom brukar flera baroner rådfråga och anlita Angusias Justicier i juridiska och administrativa frågor. Speciellt i de nordligare länen och i Sirigon har Angusiaorden stort inflytande.

Anhängarna av Samyyd, Grilovana och Reogil består främst av enkelt folk, som sedan länge dignar under adelns hån, plågor och höga skatter. De söker sig därför till rojalisterna, trots att gudarna i grund och botten är neutrala.

Julsuians kultister undviker vanligen det politiska livet, men eftersom civilisationen stöter ut dem är många anarkister. Julsuians kult är stor i Olakia och södra Pendor efter översvämningskatastrofen i slutet på förra seklet.

Övriga urgudakulter förhåller sig opartiska i politiska diskussioner. De utövar sin verksamhet i Hynsolge utan påverkan från makthavarna.

DET POLITISKA LÄGET NU

Under rådande omständigheter litar folk mer på sitt eget svärd än politiker. Upproret har nu rasat i nära ett decennium, och man tror att det börjar lida mot sitt slut. Kung Mefimor IV har med sin här kuvat Baldor och Kunhaga och utsett några kungatrogna adelsmän att förvalta länen, tills kriget är över. Sirigons förmögne friherre, Anargel Ståhlkänga, har hyrt in orchiska och feliciska legosoldater och håller kungens styrkor på avstånd med sina kastmaskiner.

Abrahim Stenklo leder sina styrkor från slottet i Ansorvia. Mergilia har nyss blivit besegrat, och fred råder i Galdinor och Pendor (även om oorganiserade rövarband härskar i Pendors södra, katastrofdrabbade delar). Dock har den Nya Armén försvagats till den grad, att man för tillfället väntar på inhyrda legosoldater från utlandet. Brangoria är belägrat, och den avvaktande Nya Armén befinner sig i de östliga gränstrakterna. Allt pekar på att Abrahim snart kommer att anfalla Brangorias länsherre, baron Rigurt Riikov.

EFTER UPPRORET...

Kommer då Upproret att lyckas? Antagligen, men händelseförloppet är helt upp till SL. Trots att rojalisterna och den Nya Armén hittills har vunnit stora segrar, är de båda styrkorna inte förenade, och kommunikationsmöjligheterna mellan Abrahim och kungen är rätt begränsade. De två starkaste motståndarna återstår fortfarande att besegra: Brangoria och Sirigon. I Sirigon ligger dessutom Fervidun, Hynsolges enda hamnstad, vilket ger länet stora möjligheter att importera fler legoknektar. Ändock är kungens styrkor större och mäktigare, och har verkligen oddsen på sin sida.

Om feodaladeln mot förmodan skulle vinna inbördeskriget, kommer kungen att förlora återstoden av sin makt. Hynsolge kommer att splittras i små, självständiga stater och terrorn kommer att öka. Upprorets ledare lever då ett mycket farligt liv. Uppspårning och avrättning hotar.

Skulle rojalisterna vinna återtar kungen den lagstiftande makten och ledningen av militären i hela landet. Han avskaffar adelns arvsrätt, och tilldelar Upprorets största kämpar poster som länsherrar i de lediga länen. Detta är en suverän chans för RPna att skaffa sig ära och berömmelse.

MILITÄRMAKT

Kungens styrkor är ledda av hans sju generaler (Mactubve). De utgörs främst av Fingaltrogna infanterister, men också av åtskilliga kavallerister.

De feodala trupperna varierar mycket. Sirigons armé består till större delen av legotrupper, främst orcher och felicier, vilka gärna använder kastmaskiner. Brangorias trupper utgörs uteslutande av människor.

Den Nya Armén, ledd av Abrahim Stenklo, består av bönder och annat enkelt folk. De är utrustade med allt ifrån högafflar till riktiga vapen. De flesta är infanterister.

RELIGIONER

I Hynsolge finns två huvudsakliga religioner; Fingalkulten och dyrkan av parbagerna — en gudafamilj med flera medlemmar.

FINGALKULTEN

Hynsolges officiella skyddsgud är den deifierade hjälten Fingal Orchnackare (se Historia). Han representerar militär styrka och Hynsolges enande, varför han är speciellt populär bland rojalisterna.

Fingal avbildas som en lång, muskulös och skäggig man iklädd ringbrynja. Han är beväpnad med ett enormt slagsvärd. Ofta sitter han på en jättelik svart hingst, även den utrustad med ringbrynja. En mosaikvägg i Fingaltemplet i Orkovia berättar om gudens bedrifter som dödlig.

Kultens symbol är en sjuuddad, gul stjärna på mörkblå bakgrund. Den syftar på Fingals stjärna som uppenbarade sig på natthimlen i samband med hans död hösten år 142 eO.

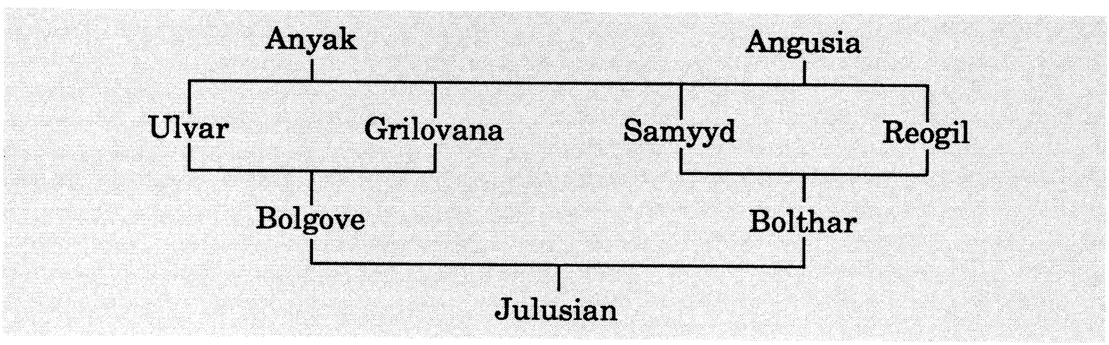
Anhängare av Fingals lära brukar vara emot feodalism. De anser att den ärftliga feodaladeln har fått alldeles för stor makt, vilket leder till rikets splittring. Kultens präster och tempelriddare är skolade i både vapen– och lärdomsfärdigheter (som yrkena Lärd Man respektive Riddare). Vid initieringen får de svära att alltid lyda order från överordnade inom kulten, att arbeta för att motverka splittringar inom riket och att aldrig fly från strid mot svartfolk.

PARBAGERNA

En kult som är betydligt äldre (Orkovias teologer har spårat den till ca 900 fO) och har fått ett starkare fäste i stora delar av Hynsolge är dyrkan av Parbagerna — Urgudarna. Se sägnen om världens skapande i Spelarboken för en noggrannare uppfattning om religionens världsbild. Parbagerna har vunnit flest anhängare på landsbygden, där befolkningen är vidskepligare än i städerna.

Parbagernas lärjungar dyrkar vanligtvis bara en av gudarna, men är väl medveten om de övriga gudarnas existens och visar även dem vördnad (utom möjligen Julsuian). Det är vanligt att medlemmar i samma familj dyrkar olika gudar. Många bär sin guds symbol broderad på kläderna, som ett smycke eller ibland tatuerad på kroppen. De vidskepliga hynsolgerna brukar hålla sig till sin guds restriktioner, om inte annat så för säkerhets skull.

Parbagerna är en gudafamilj med nio medlemmar. Familjens överhuvuden är Anyak, Ljusgivaren, och hans maka Angusia, Portarnas Väktarinna. Släktträdet nedan visar gudarnas familjeband.



ANYAK — LJUSGIVAREN

Anyak är ljusets gud och har sitt starkaste fäste i östra Hynsolge. Han är god vän med solen och salamandrarna i söder, och associeras därför också till elementet eld och dess värme. Anyaks symbol är en gul sol med fyra långa solstrålar.

Ljusgivarens tempel är ofta byggda i vit marmor. I det runda bönerummets centrum brinner en evig eld. Anyaks präster klär sig i vita tunikor med symbolen broderad på ryggen. De bär aldrig huvudbonader.

ANGUSIA — PORTARNAS VÄKTARINNA

Angusia, Anyaks maka, är visdomens och rättvisans gudinna. Dessutom sägs hon vakta portarna till Bolgoves tysta salar, därav hennes tillnamn, Portarnas Väktarinna. Hennes symbol är en gyllene nyckel på en svart hexagon.

Visdomsgudinnans största tempel, Pervusib-Angusia, är centrum för den feodalvänliga Angusiaorden. Den är uppdelad i tre grupper. Den första, *nologerna*, ägnar sig åt studier och förvaltning av templet. Något fler är *justicer-*

na, som främst koncentrerar sig på högre juridik. Den tredje, *rättskiparna*, består av ett femtiotal riddare vilkas uppgift är att spåra och fånga brottslingar.

Medlemmar av Angusiakulten får bruka våld, men gör det i allmänhet aldrig utan goda skäl. De är ofta fanatiska vad gäller rättvisa och upprätthållande av det feodala statsskicket. De anser att adeln har fått sin ställning av Angusia själv och därmed är mer värd än underklassen och har rätt till fler förmåner och rättigheter.

ULVAR — MÖRKLÄGGAREN

Mörkerguden Ulvar är på intet sätt osams med sin far Anyak. De båda gudarna kompletterar varandra och har delat på dygnets timmar. Ulvar förknippas också med månen och nattens kyla. Hans innebörd är måttligt populär, och hans kult är liten och uppspädd. Många bönder vill dock hålla sig väl även med mörkrets makter och har därför hans symbol, en fullmåne, upphängd ovanför sängarna.

Det finns inga tempel tillägnade Ulvar. Ceremonier sker utomhus nattetid när himlen är molnfri och Luna syns tydligt.

GRILOVANA — KÄLLORNAS DROTTNING

Grilovana, Urfädernas yngsta dotter och Ulvars maka, är Parbagernas vädergudinna. Hon vakar över rinnande vatten, himlen och deras invånare. Enligt sägnen är Grilovana ständigt omgiven av fåglar. Hennes symbol är en vit duva mot ljusblå bakgrund.

Källornas Drottning är populär hos animister, jordbrukare och fiskare. Hon har inga tempel och inte heller något prästerskap. Att hennes anhängare tillber henne några minuter varje dag räcker för att hon ska bli nöjd.

SAMYYD — ÄNGARNAS HÄRSKARINNA

Fruktbarhetsgudinnan Samyyd har vunnit stor popularitet i hela Hynsolge. I varje by finns ett litet tempel där folk, särskilt bönder, offrar några grödor varje månadsskifte för att vinna hennes gunst och få en större skörd. Hennes symbol är cirkeln, vilken symboliserar den eviga pånyttfödelsen. Prästinnorna ägnar sig åt välgörenhet och fattigvård.

REOGIL — BESTARNAS HERRE

Enligt myten är Reogil skogens och de vilda djurens gud. Han skyddar skogen och dess invånare samt även de som arbetar där. Ingen av Reogils tjänare dödar ett vilt djur för nöjes skull, och då det sker av nödvändighet offras alltid djurets hjärta till Reogil. Skogsgudens symbol är ett hjorthuvud, och kultens präster bär ofta en hjälm med hjorthorn. Reogils tillbedjare bär i allmänhet aldrig metallrustningar.

BOLGOVE — TYSTNADENS MÄSTARINNA

Mindre populär, men dock inte ond, är Bolgove; sömnens, drömmens, tystnadens, mystikens och dödens gudinna. Hon är Ulvars och Grilovanas enda dotter. Vad man vet har hon ingen symbol, men prästinnornas favoritfärg är vanligen svart. Många prästinnor behärskar Spiritism och Illusionism.

BOLTHAR — YXBÄRAREN

Samyyds och Reogils son är krigsguden Bolthar. Hans lärjungar, vanligtvis vapenföra män, ser styrka, disciplin och vapenskicklighet som de viktigaste egenskaperna. De hedrar sin gud genom att skaffa sig ett rykte som dugliga krigare. Bolthars favoritvapen är tvåhandsyxan, och varken han eller kultens medlemmar bär nånsin metallrustning i strid. Krigsgudens symbol är en stiliserad tvåhandsyxa. Boltharkultens överhuvuden bär liknande yxor, men bara i ceremoniellt syfte. De är för otympliga för att användas som vapen.

JULSUIAN — LÄTTSINNETS SLAV

Urgudafamiljens svarta får, Julsuian, står för det kaotiska sinnet, droger, alkohol, lättja och köttsliga lustar (även avvikande sådana). Somliga menar att han fallit offer för sin egen vilja och han kallas därför ”Lättsinnets slav”. Hans kult accepteras normalt inte av allmänheten, så hans tillbedjare dyrkar honom i hemlighet. I undre världen är hans kult störst. Många prostituerade, smugglare, droghandlare och missbrukare tillber Julsuian och bär ofta hans symbol, två ihopkopplade ringar med en inträdd pil, tatuerade på kroppen.

STJÄRNLÄRAN

Mustansir Omurtaag började predika Stjärnläran år 421. Egentligt fäste har den bara fått bland adeln i Brangoria och Mergilia. Sekten dyrkar inte direkt någon gud utan istället universum och himlakropparna. Man intresserar sig också för magi, spåkonst, alkemi,

astrologi och andra ockulta vetenskaper. Stjärnläran är ett hemligt sällskap och oinitierade känner blott till namnet. Sekten är uppdelat i fyra olika cirklar: yttersta, andra, tredje cirkeln och fokalcirkeln. Dessa är i sin tur uppdelade i olika ranger:

Yttersta cirkeln	Tredje cirkeln
1. Lekmän	1. Spåmän
	2. Astrologer
	3. Alkemister

Andra cirkeln	Fokalcirkeln
1. Noviser	1. Spiritisterna
2. Lärjungar	2. Nekromantikerna
3. Veteraner	3. Onaabys tjänare

Yttersta cirkeln består av helt oinitierade medlemmar. De utgör 85% av sekten, och står för stor del av inkomsterna, främst personliga bidrag. Den *andra cirkeln*, 10% av medlemmarna, är hjärntvättade kultister, som blint följer sina överordnades order. *Tredje cirkeln*, 3% av sekten, utgörs av ockulta vetenskapsmän med vissa kunskaper i astrologi. Dessa, tillsammans med fokalcirkelns medlemmar, är de enda som känner till sektens sanna natur. *Fokalcirkeln* består av sektens ledare. De är alla skolade i olika sorters magi, främst spiritism och nekromanti. Högst står Onaabys tjänare, sektens "överstepräst". Han lyder Parikilas direkta order. Yttersta och Andra cirkeln vet ingenting om de inre cirklarna, inte ens titlarna eller namnen på de berörda.

Sekten ligger bakom kidnappningarna av Parikilas offer. Nattetid förs de med vagn från Gråborg till slottet, där de mottages av Parikilas tjänare.

HYNSOLGES SHAMANER

Ännu äldre än Parbagerkulten är shamanismen. Hynsolgernas förfäder var av barbarhärkomst och levde i stamsamhällen där shamanen, stammens medicinman, hade en betydande roll. Än i dag lever shamanerna kvar, även om antalet har minskat fatalt. Några är isolerade eremiter, några har flyttat till städerna och lever på att åkalla andar inför publik, men de flesta har flyttat till Olakia, där de olika rövarbanden återinfört stamsamhället och återupptagit sina förfäders andedyrkan.

HISTORIA

1350 fO (ca) Efter Kruns seger över dvärgarna i Grynnerbergen skänks landet Hynsolge till några allierade barbarstammar. Hynsolgerna uppträder till en början fredligt, men runt 1100 fO blir spänningen stor mellan Hynsolge och Krun.

1080 Krunska kriget bryter ut. Till Hynsolge ansluter sig barbarerna från Nargus skogar och några mäktiga Efarostammar.

1065 Hynsolgerna besegrar Krun vid Grivela. Här grundas deras nya rikes huvudstad. Kejsardömet Jorpagna uppstår.

1065–1000 (ca) Efaros odisciplinerade trupper skövlar Sombatze.

1020 En mäktig hövding i Efaro kräver Hynsolge på det guld han anser sig ha förtjänat under kriget mot Krun. Hynsolgerna vägrar betala varvid Efaro går till anfall och förlorar. Efter ett par års stridigheter har alla större stammar i Efaro splittrats.

900 (ca) Kejsardömet Jorpagnas väldrillade arméer erövrar Hynsolge, men låter hynsolgerna sköta sig själva i ganska stor utsträckning. Den enda större skillnaden från tidigare är att skatteintäkterna försvinner västerut, till Jorpagna. Hynsolgerna drabbas av fattigdom och många förslavas, medan den joriska överklassen lever i överflöd. Jori bli allmänt språk och kulturen blomstrar bland överklassen.

800 (ca) Jorpagnas arméer tågar vidare österut och lägger under sig provinsen Lasutyp (Nidland). Lasutyp görs till en underprovins till Hynsolge.

750 (ca) Nomader från Akrogal anfaller Krun med hjälp av sina bevingade riddjur, hippogrifer. Hynsolges ledare anar vad som komma skall och låter gömma sina enorma skatter, främst byten från krigen mot Krun och Efaro.

750–600 De akrogaliska nomaderna terroriserar Hynsolge och driver bort jorerna från flera strategiskt viktiga platser.

599 Den tredje konfluxen. Sent på sommaren slår en tresvansad komet ner i Hynsolge. Senare har krunska astrologer spekulerat i möjligheten att den härstammar från den röda månen, Raukhra, som vid denna tidpunkt är mycket nära Altor.

599 Centrala Hynsolge drabbas av pest. Man skyller detta på "Helvetesstjärnan" som

damp ner under konfluxen. En femtedel av befolkningen dör. Lika många flyr från riket. Två år senare försvinner sjukdomen lika plötsligt som den kom.

412 Gordil Mauroc, en framgångsrik krigare från norra Hynsolge, träder fram och försöker ena riket. Efter tre år har en stark monarki utvecklats, mycket p. g. a. Gordils retoriska förmåga. Själv blir han kung och mycket populär bland huvuddelen av befolkningen. Han grundar huvudstaden Fervidun efter två år som regent.

402 En grupp konspiratörer, däribland Pirow Mauroc, Gordils yngre bror, mördar honom. Efter detta bildas ett oligarki som dock upplöses efter några år p. g. a. splittringar mellan makthavarna.

375 En stor grupp dvärgar från Grynnebergen tågar norrut mot Cereval, men drivs tillbaka av trollen och deras legoarméer av svartfolk. Området blir känt som 'Dvärgastupan'.

400 fO–100 eO (ca) Den begynnande civilisationen faller snart sönder. Flera andedyrkande stamsamhällen utvecklas. På flera håll råder mindre stamkrig och fejder. Endast trakten kring Fervidun kan betecknas som civiliserad.

50 eO–100 eO (ca) Svartfolkstammar terroriserar norra Hynsolge, och i slutet av århundradet marscherar en större orcharmé ledd av blodsalven Korumil Gormowac in i riket.

124 Efter stora nederlag från Hynsolges sida, krossas dock till slut orcharmén fullständigt av ädlingen Fingal Gorrond och hans krigare från södra Hynsolge. Det sägs att Korumil själv lyckas undkomma och fly till en stor skog mitt i Hynsolge. Skogen kommer senare att kallas Gormowacs skog. Gorrond får tillnamnet Orchnackare. Han hyllas som rikets största hjälte och utses till Hynsolges kung. I sin tur väljer han efter zorakisk modell tolv vasaller som tilldelas varsin förläning.

127 Fingal Orchnackare grundar rikets nya huvudstad vid platsen för Korumils sista slag i Hamellien, som får en speciell ställning som kungens personliga län. Staden får namnet Orkovia.

139 Provinsen Lasutyp, som varit 'självstyrande' sedan Jorpagnas fall (egentligen har det inte funnits något styre alls), införlivas på egen begäran med Hynsolge. Provisen behåller dock självstyre i stor utsträckning.

142 En senhöstnatt dör den barnlöse kungen av lunginflammation. Elias den Vidreste, en astrolog från norra Hynsolge, upptäcker samma natt en ny stjärna på himlavalvet. Efter ett par års livlig diskussion mellan rikets ledande teologer, deifieras Fingal och blir Hynsolges skyddsgud. En kusinson till Fingal utses till kung.

312 Den oduglige konungen Tanbul, som även han är av Fingals släkt, om än ej i rakt nedstigande led, förlorar, bland annat p. g. a. korrumperade rådgivare, en stor del av sin makt till adeln. Detta missgynnar även de övriga stånden. Folket dignar under skatter, orättvisor och grymt förtryck.

375 Med hjälp av en trupp dvärgar från Grynnerbergen sätter folket i östlänen Ansorvia och Mergilia igång ett uppror. Till en början blir detta framgångsrikt. Ansorvias länsherre fördrivs. Mergilias länsherre befinnr sig i ett prekärt läge, när han på hösten år 381 får hjälp från grannlänens vasaller. Folkets uppror har slagits ner. Upprorsledarna avrättas och hundratals döms till livstids straffarbete. Mergilias, Ansorvias och Brangorias bönder är nu mer eller mindre livegna.

418 Kungen, Assan II Radomir, tvingas avstå ännu mer av sin makt. En märklig utveckling inleds, där kungen tidvis lierar sig med folket och mot sina egna vasaller.

419 Dvärgarnas marsch. Ett stort antal dvärgar från Grynnerbergen tågar norrut mot Cereval, dit de lockats av förekomsten av bl. a. månsilver. Efter påtryckningar från Cerevals stormän tvingas hynsolgerna stoppa dvärgarnas marsch på slätten. Mindre stridigheter uppstår, vilket leder till stora protester bland Hynsolges handelsmän, som mycket ogärna vill bli ovänner med dvärgarna. Kungens ställning försvagas ytterligare.

421 Mustansir Omurtaag, rådgivare till baron Aurolf Järnnäve av Brangoria, får en vision och börjar predika en ny guds filosofi. Den nya religionen kommer att kallas Stjärnläran. Dess anhängare, främst adelsmän, lägger stor vikt vid astronomisk och astrologisk forskning.

425 Flera unga adelsmän från centrala Hynsolge rapporteras ha försvunnit.

426–427 En feberepidemi utbryter i Brangoria. För att förhindra fortsatt spridning isolerar man området. När sjukdomen ändå sprider sig, beslutar sig länsherren för rening

genom eld. Den tunga desinficerande röken från de berörda byarna vilar tung över stora delar av Brangoria. Ryktet om den minst sagt radikala och grymma åtgärden når långt utanför länsgränserna.

430–550 (ca) Den feodala adelns maktutövande på folket börjar nu närma sig terrorism. Missnöjet ökar, men man vågar inte ge sig i kast med överheten. Innehav av vapen eller annat som kan hota adelns fortsatta dominans bestraffas hårt. Rykten går att vissa adelsmän ägnar sig åt svart magi. Folk försvinner regelbundet från centrala Hynsolge.

468 Den östliga provinsen Lasutyp faller under Vicotnik Ärkemagikerns styre och blir Nidland (se beskrivningen av detta land).

538 Brangorias Länsherre, Djauruc Riikov, lider av pengabrist och går med på att låta en liten stad, Gråborg, köpa sig fri. Staden växer dock med åren. Enligt köpekontraktet, som gäller i hundra år, får inte någon av länsherrens tjänare på något sätt störa ordningen i Gråborg. Därmed blir Gråborg på gott och ont en fristad för politiska flyktingar från hela Brangoria och även andra län och länder.

543 Brangorias adelsmän börjar handla med slavar. Speciellt män och kvinnor från Efaro och utländska krigsfångar förs på hemliga vägar till länet. Ingen vet vad slavarna används till. Trots frekventa slavtransporter in i länet, tycks slavarnas antal ej öka...

580 Agila Dubbelhand, en av historiens största frihetskämpar, leder ett mindre uppror mot länsherrarna i ett östligt län, Mergilia. Upproret slås snart ned, och Agila placeras i en djup fängelsehåla. Han hyllas som en hjälte bland folket.

587 En fångvaktare smugglar ut en diktsamling som Agila skrivit under åren i fångenskap. Dikterna sprids främst muntligt men även genom avskrifter snabbt bland folket. Många blir tonsatta. Ur dikten *Enhörningens flykt* kommer parollen: ”Det vridna hornet följer vi, slaveriets tid är förbi.” Originalet göms undan.

596–601 Översvämning i sydvästra Hynsolge. Många dör och ännu fler lider skada till kropp och egendom. Många flyr norrut mot Mergilia och sätts där på hårt, lågavlönat grovarbete i arbetsläger. ”För att förtjäna sitt levebröd”, som Boris Guldstenck, länsherren, uttrycker det. Nu börjar även folket i de annars så fogliga länen i norr visa missnöje.

604–606 Missväxt i stora delar av Hynsolge. När ingen hjälp ges belägrar man länsherrarna i Mergilia och Ansorvia. Hynsolgeupproret har börjat.

610 eO NU!

HYNSOLGEUPPRORET

Hynsolgeupproret grundade sig på folkets missnöje mot den feodala adelns grymma maktmissbruk. Det började år 604 när uppretade folkmassor belägrade Mergilia och Ansorvia. När Brangorias armé år 605 försökte komma Mergilia till undsättning möttes de av ett alltför stort motstånd och tvingades slå till reträtt. På sensommaren samma år störtades Ansorvias länsherre. Abrahim Stenklo, en stor folkledare, adlades av kung Mefimor IV för sina bedrifter och utsågs till ledare av den Nya Armén, folkets armé. I Orkovia jublade man. Anhängarna av den rojalistiska Fingalkulten såg äntligen ett tillfälle att ena riket. Strax efter årsskiftet år 606 förklarade kungen krig mot Sirigon, men Baldor och Kunhaga la sig i. Efter ett år föll Baldor och slöt fred med Hamellien, det kungliga länet. Nu rådde anarki i det olycksdrabbade Olakia och i södra Pendor.

Den Nya Armén i Ansorvia kuvade år 607 Galdinor och norra Pendor. Samtidigt vann kungen över Kunhaga. I slutet av året anföll man Mergilia. Striden blev lång och hård. Slutligen vann rebellerna, men det efter att ha lidit stora förluster. Många adelsmän hann fly till Brangoria, däribland Boris Guldstenck. Dessutom lyckades de föra med sig Agila Dubbelhand som gisslan. År 609 belägrades huvudstäderna i Varpodia och Jamarund av lokala rebelltrupper. De var inte starka nog att själva vinna ett slag, men tillräckligt starka för att uppehålla länsherrarna i väntan på hjälp från den Nya Armén och/eller rojalisterna.

KOMETEN

Den komet som slog ner i Hynsolge i samband med konfluxen kom mycket riktigt från Raukhra, den Röda Månen. Den låg också bakom de hemska epidemierna som terroriserat centrala Hynsolge. Stenen utstrålar ren ondska och kaos. Som väl är försvagas stenens förmåga att påverka sin omgivning av de vattenmassor som vanligtvis täcker kratern.

Stenen står i förbindelse med kaos och demoner. Via kometen lyckades demonen Onaabys — Själaätaren — sända en vision till Mustansir Omurtag år 421. Denne grundade därefter Stjärnläran, en religiös orden för adelsmän (namnet syftar på kometen). Endast kultens inre krets, "Fokal- cirkeln", hade klart för sig, vad som egentligen försigick.

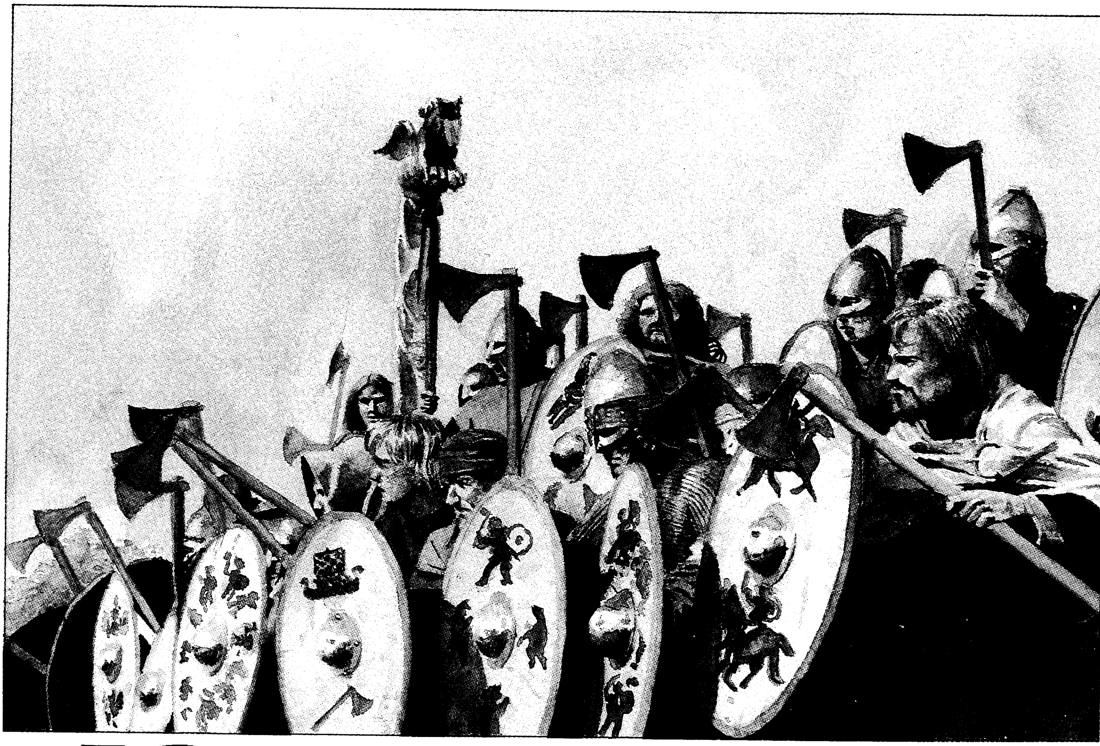
År 425 begav sig Fokalcirkelns medlemmar till kometkratern och tömde den på vatten. De använde den röda stenen till att frammana Onaabys själv, och lät honom befrukta Mustansirs hustru. Större delen av de deltagande kultisterna avled kort därefter p. g. a. den epidemi som den röda stenen orsakade. Mustansir lyckades dock föra med sig sin, vid det laget galna, hustru till slottet. Året därpå dog hon i barnsäng efter att ha givit liv åt en gosse.

Under pojkens, Tervel kom han att kallas, två första levnadsår plågades han av både fysiska och psykiska sjukdomar. Flera gånger trodde man, att han skulle dö. Då fick Mustansir ytterligare en vision genom vilken han fick veta att gossen måste förtära en själ per vecka för att överleva — ett arv från hans fader, Onaabys.

När man väl följde denna demoniska föreskrift började gossen växa med en ofattbar hastighet. Efter åtta år var han fullvuxen. En dag dräpte han sin styvfar och tog över dennes post som rådgivare till Baronen av Brangoria. Tervel bytte namn till Parikila — faderdräparen. Dessutom började han ägna sig åt svart magi, enligt somliga inspirerad av Vicotnik Ärkemagikern i Nidland.

Under vintern år 497 begav han sig till kratern för att hämta ett fragment av kometen — vad som behövdes för att frammana Onaabys. Påföljden blev ytterligare en epidemi. Parikila rådde länsherren att bränna ned området.

Snart började det bli svårt att få tag i ett offer varje vecka, utan att någon skulle misstänka något. Problemet löste Parikila genom att råda länsherren att låta Gråborg köpa sig fri. Därmed löstes två problem. Länsherren återfick ekonomisk balans, och fler skulle söka sig till trakten och det skulle bli lättare att kidnappa folk. När de rikaste kultisterna några år senare började handla med slavar blev dock försvinnandena färre och mindre iögonfallande. Dock började folk undra vart slavarna tog vägen. De sågs sällan arbeta på citronplantagerna t. ex. och deras antal tycktes konstant, trots ständig påfyllning.



JORDUASHUR

De bägge styrkorna närmade sig med mördande långsamhet. Vi kurade ihop bakom våra stora rundsköldar, med bredyxorna redo, sammanbitna, härdade av havets, vindarnas och stridernas påfrestningar, beredda... Striden, den härliga, var än en gång vårt öde, denna gång mot upprorsmakarna från Nordal, jarl Haralds rebelliska män.

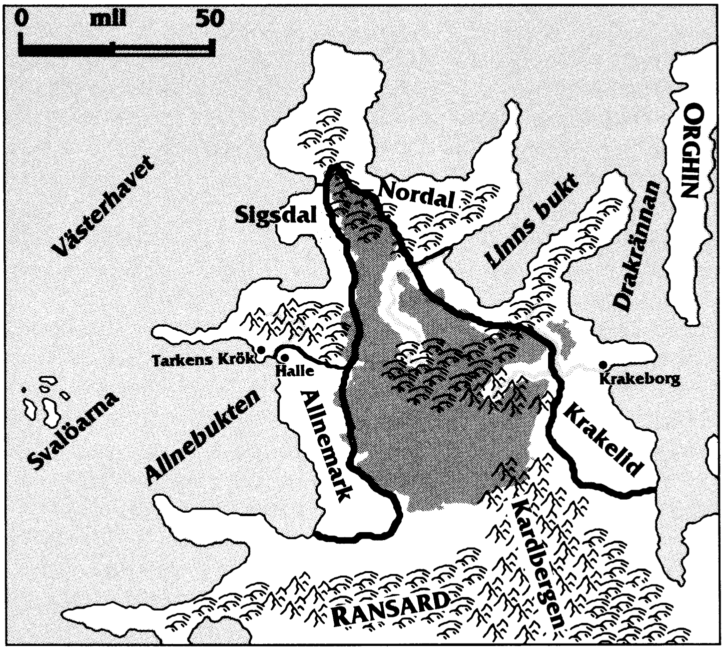
Jag minns en strof ur Ivarskringla, den gamla hjälteversen:

För strider som stunda kämparna känna
gudarnas gunst i håg och i grav.
Med huggvärn höga i härskrud klädda
med eggjärn vassa och ringa rädsla.

På samma sätt kände också vi nu, där vi väntade bakom den långa muren av sköldar som sköldbärarna ställt upp. Vår jarl, Ulfstan Sköldkrossare, stod bakom banerföraren, ett huvud högre än de andra, ännu utan hjälm och stirrade spänt bort över dalen som krigsgudarna valt till vårt slagfält. 'Krigare,' hade han sagt inför striden, 'gudarna äro med oss i dag. Vi skall dräpa den slemma hopen av nordalskrigare och taga tillbaka det arv som rättmätigt är vårt. Frukten I intet, och intet skall Eder felas!'

Offren inför striden hade också varit stora och kostsamma, men intet pris var för högt när det gällde att blidka gudarna denna morgon. Förmodligen hade jarl Harald också givit frikostiga offergåvor på morgonen; hans män såg självsäkra, dödsföraktande, och beslutsamma ut, men de skulle förlora, om det också skulle kosta livet på hela vår hird.

Nordalsjarlen blåste sitt horn, och hans män stoprmade fram över den grunda sänka som utgjorde dalens botten. Vi väntade; på striden, på döden, på livet...



Invånarantal: ca 30.000
Befolkning: 50% människor, 7% dvärgar, 10% alver, 33% svart- och stenfolk
Huvudstad: Halle (ca 1.000)
Statsöverhuvud: Elfhelm Korp
Styrelseform: union av fyra jarladömen
Exportvaror: salt, bärnsten, metaller, dvärgahantverk
Importvaror: lyxartiklar, tyger, 'plundringsbyte'
Välstånd: fattigt
Armé: ingen. Ovanligt starkt folkuppbåd omfattar 30% av invånarna.
Religion: dyrkan av Æsir, en gudafamilj
Övrigt: invånarna är kända för sina drakskepp

INLEDNING

Dessa fåtaliga uppgifter är i stort sett allt man vet om det kalla och egensinniga landet Jorduashur; frånsett vissa avsnitt i *"Codex Ereb Altoria"* som vi nog får anledning att citera ur senare, är det alltså outforskat. Utom för oss, ty här följer nu en beskrivning av området så som det ser ut i dag, ungefär etthundrafemtio år efter Ibram Shahalats kontinentomsegling.

GEOGRAFI

Den stora halvö som ligger norr om Ransard och nordväst om Nargur brukar kallas Jorduashur, efter den barbarkultur som där slagit rot. Endast kusterna är dock befolkade av människor; inlandet ligger i händerna på vilda orchstammar och minotaurer eller behärskas av mystiska alver.

På halvöns västra kust ligger jarladömena Allnemark och Sigsdal, och norr om dessa breder högplatån Ederls huvud med orchernas rike Orxygg ut sig. Öster om Ederls huvud sträcker sig den glest befolkade och stormpiskade Nordalska kusten. Det sista av de fyra jarladömena, Krakelid, beläget vid Drakrännans kust, gränsar till vilda och outforskade marker i söder. Där upphör det som kallas civilisationen.

I inlandet upphör alla kända människobosättningar bara några mil från kusten. Alla större gårdar ligger vid havet och det saknas nästan totalt vägar och vandringsleder i landet. Det vanliga färdmedlet här är i stället båten. Endast enstaka hus står vid den stora skogens bryn och överhuvudtaget inga kända människobosättningar finns i själva skogen. I den djupa Kardskogen lever åtminstone en alvstam med vilken man haft kontakt, och en del andra folkslag som är svårtillgängliga och undflyende.

Hela området kan sägas vara glest befolkat och mycket kargt. Trakten lämpar sig överallt för nybyggare och djärva markbrytare som inte tvekar att tämja omgivningen med såväl dubbelyxa som plog.

JARLADÖMENA

De fyra jarladömena har inbördes många skillnader, men ändå så mycket gemensamt att de utomlands ses som ett enda rike. De var också ett rike för ungefär etthundrafemtio år sedan (när det bara fanns tre jarladömen), men man har inte haft någon egentlig kung sedan Harald Krokig, som anlade Krakelid på Ibram Shahalats tid. Den som i dag utomlands ses som kung av Jorduashur, Elfhelm Korp, jarl över Allnemark, har ingen makt

över de övriga jarladömena, och i dessa betraktar befolkningen sina egna jarlar som kungar.

ALLNEMARK

Allnemark, det sydligaste av jarladömena, ligger som ett pärlband av gårdar från Halle i norr ner till gränsen mot Ransard. Denna kuststräcka på ca 35 mil rymmer uppmot 200 gårdar och är landets tätast befolkade område. Medelstorleken på en gård är femton till tjugo personer, vilket ger det kusten en befolkning av ca 2.500 människor, (en högst ungefärlig siffra, ingen räkning har förekommit). Tillsammans med staden och Svalöarnas befolkning har Allnemark runt 6.000 invånare.

Kusten är till största delen en lång och ganska bördig slätt, endast i norra delarna kuperas landet av kullar och berg. Den relativt bördiga marken tillåter en stad i området, Halle. Det mesta av överskottet i jordbruket går också till att försörja staden, men flera bönder kan också slå sig på lite privat handel med någon annan gård, om några få säckar korn mot lite ull. Denna handel håller landsbygden i gång, så att ett större överskott skapas.

I denna miljö känner sig nog söderifrån invandrade personer mest hemma. Husen och gårdarna ser för det mesta ut som hus och gårdar i södra Ereb, och staden Halle innehåller det mesta en erfaren stadsmänniska söker i bekvämlighetsväg. Här är lättaste platsen att avsätta stöldgods och stridsbyten och skaffa ny utrustning till normala priser.

Allnemark är inte skådeplats för några större strider eller mål för räder, men om man riktar uppmärksamheten mot vad som händer i södra delen av riket, Kardskogen, så finner man gott om stridigheter. I den stora skogen finns, i södra delen av landet, gränsområdet mellan alvers och orchers områden.

Man kan heller inte påstå att hela Allnemark är lungt, en del områden är inte ens utforskade. Ingen vet t. ex. vad som finns i det eviga dimbältet 'solljusets skugga', någon dagsritt sydost om själva Halle...

Allnemark är för tillfället styrt av den unge jarlen Sigurd Brandsvedd, som regerar landet från staden Halle i norr. Denna stad, som det kan synas pratas en hel del om, är den enda staden i området värd namnet, och här finns inte bara landets största och rikaste hov, utan också störst antal tjuvar och krigare, liksom personer som kan tänkas anställa slika äventyrare för en kort men välbetald tid.

Halle är för den oupplyste jordukærlen en sevärdhet i sig, här finns de enda flervåningshusen av trä i hela landet, och den obereste stirrar förundrat på folkmyllret och prakten när han vandrar ner längs Storgatan.

Halle kan inte kallas storstad av någon som upplevt Kardiens, eller Zorakins brusande metropoler, med ibland så många som 5–6.000 invånare. Halle, med sina ettusen, är en bra bit lugnare, men ändå en kontrast till den stilla landsbygden. Staden ligger längst in i en havsvik, skyddad på två sidor av höga kullar och klippor, öppen endast mot havet och inlandet. På en holme vid stranden ligger Allneborg, landets största fästning (den ena av två), uppförd i sten. Detta är Jorduashurs medelpunkt. Här hålls stortinget, och här härskade kungen på sin tid. Här finns kungasalen, en guld– och silversmyckad hovsal som stammar från storhetstiden, hela rikets stolthet.

Här samlas alla köpmän söderifrån, och hit kommer alla som har något att sälja. Handeln som Halle lever av skyddas av den s. k. "Hallefreden", som innebär att alla på väg till marknaden är skyddade från överfall, så länge de tar rakaste vägen, och för en helröd fana som tecken. Denna fred respekteras av de flesta, även rånare och orcher har vid flera tillfällen stannat när de sett den röda flaggan. De vet att de lönar sig bättre att vänta tills köpmännen vänder åter, och besparar dem också risken att råka utför Hallevaktens nitiska patruller. Den människa som bryter freden är automatiskt fredlös i ett år och en dag.

Svalöarna, som tillhör Allnemark, ligger cirka två dagars seglats utanför kusten, i riktning mot Trakorien. Detta område anses av de flesta vara ett femte jarladöme på grund av dess isolerade läge och stora självständighet, men ingen har gjort anspråk på jarlavärdigheten, så ännu tillhör de Allnemark och verkar nöjda med det.

Från dessa öar kommer flera av Jorduashurs största sjömän, och en stor del av dem är bland världens bästa. De brukar ofta leda såväl Jorduashurs handelsflottor som dess krigståg. Öarna är tio stycken till antalet, och rätt små. De största är en eller två kilometer

på bredden, och cirka fyra på längden. Dessa öar är välbebodda och i stort sett kalhuggna. De har dock rikligt med kort gräs och små buskar, så befolkningen, som annars lever av fiske, brukar hålla sig ned ett par getter eller några får.

SIGSDAL

Sigsdal, jarladömet norr om Allnemark, ligger på halvön Sigsudd, en kal och stormig klippkust som sticker rakt ut i havet där den kalla Fyrsnæcaströmmen löper. Här börjar det kalla och blåsiga klimat som kännetecknar Jorduashur. I de branta fjordarna längs kusten ligger några ensamma gårdar med mil emellan sig och närmsta granne, och i inlandet finns endast sporadisk bebyggelse samlad i byar kring de fåtaliga områdena av odlingsbar mark. I byarna sliter man för att försörja alla bergsbor med mat, men då detta oftast inte går ihop handlar alla folkslag friskt med de som har mat att sälja, främst Allnemark.

I det bergiga inlandet finns också en stor mängd bosättningar av dvärgar samt en mängd orcher och resar. Detta har ofta ställt till problem för invånarna, det händer till och med att människor avlägger skatt såväl till den lokale orchhövdingen som till jarlen.

Själva namnen "Sigsdal" och "Sigsudd" kommer av ordet seger, och bestämdes av den förste jarlen för att påminna om att detta område vunnits i strid mot orcherna.

Området är känt för sin mineralrikedom och det finns många gruvor, både bland människor, dvärgar och orcher. Därför är landet relativt rikt, det sägs att alla rikedomar som erövras av de andra jarladömena slutligen hamnar här i betalning för livsviktiga råvaror för såväl vapen som verktyg.

Ofta ligger gruvorna i oländliga områden, och deras enda kontakt med yttervärlden eller havet utgörs av bergsstigar som lätt avskärs av plötsliga snöfall, ras, orchband och annat. Här finns lika många risker som möjligheter för den företagsamme. Man bör dock vara relativt försiktig med var man gräver. Varken dvärgar eller orcher tycker särskilt mycket om att dela 'sina' mineraltillgångar med någon annan, och absolut inte med varann.

Områdets huvudort är den befästa byn Tarkens Krök, där Hjörleif Sköldklyve regerar. En ringformad mur, med ett par låga torn och befäst porthus utgör försvarsverk. Innanför muren står ett par stora hus i fyrkant, och en mängd mindre i oordnad hop kring dessa. Utanför de massiva stenmurarna finns själva byn med sina tvåhundra invånare. Dessa hus skyddas av en enkel stockpallisad, och porten av ett porttorn i trä. Men trots de relativt enkla försvarsverken är detta en högst svårintaglig ort. Hela byn är byggd på en klippa. På ena sidan flyter den strida bergsfloden Tarken, på andra sidan är det en mycket brant sluttning, utför vilken även floden rinner i ett magnifikt vattenfall. En armés enda väg är längs de lätt försvarade slingriga bergsstigarna som leder till staden.

I Sigsdal finns som redan nämnts ett stor antal dvärgar. Dessa har ett eget rike, Kward'zak, som till stor del omfattar samma landområde som Sigsdal. Därför är relationerna till dvärgarna i detta land goda; vore de inte det skulle livet bli ytterligt svårt för båda parter. I Sigsdals hov finns flera dvärgar som regelbundna gäster, och det händer att människorna tillåts besöka de stora dvärgsamhällena. Sammanlagt finns det i Sigsdal, eller snarare Kward'zak, minst ettusen dvärgar. Dessa bor i två större städer och i många små utspridda fästen. De större städerna heter Kward'korzub *(ung. Kwards huvudstad)* och Gerlwerd. Gerlwerd ligger någonstans i östra Sigsdal, nära orchernas huvudområde, exakt var vet ingen utom de allra mestinvigda dvärgvännerna. Kward'korzub däremot är rätt välkänd, och ligger ungefär i mitten av halvön.

Dvärgarna i Jorduashur tillhör den nordliga grenen av dvärgfolken. Se Erebboken för grundegenskaper.

Befolkningen i Sigsdal är, dvärgarna inräknade, ungefär 4.500 invånare.

NORDAL

Nordal är det yngsta av jarladömena. Det bildades när Krakelid försökte skaffa sig kontroll över de fria gårdarna på Jorduashurs stormpiskade norra kust för cirka tjugofem år sedan. Dessa strider slutade med Jarl Toregeir Dräpas död, och hans sons, Ulf Stupas, tillträde i Krakelid.

De fria gårdarna beslutade att ena sig under någon som skulle kunna föra deras talan vid Allnemarks storting. Denne blev sedan upphöjd till jarl vid stortingets möte, och sedan dess är Nordal ett jarladöme.

Nordal är som nämnts ingenting annat en en lång, karg kust, piskad av oräkneliga stormar och oväder. Här och var står låga hus och lador, kännetecknande för människoboningar som tillsammans ger strax över tvåusen invånare bostäder. Jordbruket här är en svår och krävande syssla. För det mesta får man fara åstad och plundra i barbarernas rike, eller söderut i Magilre och Klomellien.

Hos befolkningen i Nordal finns en stor ensamhetslängtan men också en stor drift att sluta sig samman. Denna kluvenhet visar sig i att familjerna är större än någon annanstans men att avståndet mellan gårdarna är längre här än i de övriga jarladömena. Alla främlingar ses med misstänksamhet om de försöker vara vänliga, och att bli vän med en man från dessa trakter är svårt. Om man lyckas så har man dock en vän för livet, dessa människor vet vad vänskap är värt.

Egentligen är Nordal för litet för att vara ett rikigt jarladöme. Det har inte ens en huvudort, bara en jarlsgård, nämligen jarl Håkon Smeds egen gård, Härdsäkre. Landets gårdar håller hårt på sin egna frihet och jarlen har därför inte mer makt än han kan tvinga till sig, vilket i dag är väldigt lite. För det mesta förekommer nästan ingen kontakt utom mellan släktingar och nära vänner.

Mellan de olika gårdarna råder ofta fiendeskap, och strider är vanliga mellan olika familjer. Det finns därför ett mycket utförligt och påtagligt system av släktförhållanden och allianser för att hålla reda på vem som skall vara trogen mot vem.

KRAKELID

Krakelid, det sista av de fyra jarladömena, skapades av kung Harald Krokig som en utpost i de av honom erövrade barbarprovinserna. Här anlades Jorduashurs andra borg, som gav jarladömet dess namn. Detta var en åtgärd som visade att kungen var fast besluten att behålla området. En borg i dessa områden är inte bara sällsynt, utan också ett stort politiskt drag.

Riket ligger vid Drakrännans kust. Drakrännan kallas så för att den enligt legenden tillkom när en döende drake störtade (med tanke på rännans storlek måste draken ha varit *enorm!*). Naturen här kännetecknas av sparsamhet och seghet. Även om det är lättare att odla här än i Nordal, är jordbruket inte någon enkel affär. De flesta får dock tillräckligt mycket för att klara sin egen familj.

Staden Krakelid försörjs nästan helt av sina egna invånare, som i stor utsträckning är bönder. För att klara av att föda hovet måste man dock handla eller plundra utomlands, såvida jordbruket inte har ett särdeles bra år. Detta har hindrat staden från att svälla ut och ta upp konkurrensen med Halle. Den främsta handelsvaran är de stora mängderna bergssalt som finns i bergen runt Krakelid.

I Krakelid råder en rätt stor frihet för de drygt tre tusen invånarna, jarlen utövar inte något hårt centralstyre, och lämnar i stort sett över alla beslut till lokala stormän. Följdaktligen intrigeras det även här rätt friskt, men strider invånare emellan är ganska sällsynta, eftersom jarladömet ofta hemsöks av barbarernas krigståg, vilka svetsar samman befolkningen. Så gott som alla byar eller gårdar är befästa, och på många ställen slår man sig samman för att få skydd av varann.

Med barbarer menas allt öster om jarladömets gräns. Det går alltså inte att dra någon skarp social eller teknologisk gräns, utom möjligen att barbarerna inte har någon stat. I dessa barbarprovinser lever folk som mycket påminner om jordukærlarna, samt flera jordiska kolonisatörer. Området utgör en stor handelsmarknad, såväl som ett mål för överfall. Handelskaravaner kan lätt förvandlas till plundringståg om man får tillfälle (naturligtvis även tvärtom).

När Harald Krokig dog fortsatte hans ättelinje ända till dagens härskare Ulf Stupa, som regerar i Krakelid med femhundra invånare. Härigenom flyter i stort sett allt av handel österut och plundringsbyte på väg åt andra hållet, till glädje för en skara köpmän med växande förmögenheter.

KARDKOGEN

I skogen lever inte bara alver, utan också flera orchstammar, framför allt i norr, och en del minotaurer och resar. Dessa vågar sig ibland ut ur den stora skogens ständiga halvdunkel för att plundra människorna, med svåra strider som följd.

Bland dessa svart– och stenfolk har man inte observerat några permanenta bosättningar, utan de ser ut att ströva fritt i området. Man kan i allmänhet säga att alverna lever i de sydvästra delarna av skogen, som därför

kallas Alvskogen av invånarna i Allnemark, och att dessa delar är säkra att resa i. Allt resande i de övriga delarna bör undvikas, annat än som krigståg eller andra välbeväpnade sammanhang.

Man handlar ofta med alverna för att få tillgång till trä och virke, i utbyte mot metall och mat.

När en båt eller ett hus skall byggas måste allt timmer hämtas från Kardskogen, eftersom nästan inga andra träd finns utanför skogens bryn. Skogsbeståndet utanför skogen räcker knappt till ved om vintern. Att få tag på virke är ett mycket riskabelt företag, beroende på de ständigt kringströvande orchstammarna. Dessa 'patrullerar' skogen i band om tjugo–trettio krigare, betydligt fler än vad de flesta gårdar ensamma kan ställa upp med. Alverna tillåter inte heller att skogen huggs ned hur som helst, så det enda tillgängliga timret är det man köper av alverna.

FOLKSLAG

De människor som lever i Jorduashur är produkter av sin miljö, de är stora och kraftiga, för att stå ut med strider såväl som klimatet (vilket kan vara väl så hårt som striderna ibland). De är kraftigt byggda och långa, deras medellängd är mer än 180 centimeter. I det kyliga och blåsiga klimatet bär de allra flesta såväl stora och toviga skägg som yviga hårmaner till skydd för ansiktet. För en besökare ser det ut som om barberaryrket är bortglömt i landet.

Jordukærlarna är avlägset besläktade med barbarfolken i Barbia och Nargur, men den jordiska stammen är mer högvuxen och ljushyad. Språk och kultur är likartade, även om det givetvis finns skillnader beroende på levebröd och boplats.

Den viktigaste sociala enheten i Jorduashur är släkten, och efter den kommer familjen. Alla i en släkt är medvetna om vem som är deras överhuvud, och vem som leder deras egen familj. Denna centrala ställning för släkten beror på att man i detta klimat inte kan föra inbördes strider om makten jämt, det är tillräckligt svårt att klara sig ändå. Med hjälp av släkten, där alla vet sin plats, har man många allierade som stöttar och hjälper en, både med det dagliga livet om man får problem, och med strider mot andra. Detta drag har man gemensamt med såväl ransarder som barbarfolken österut.

Släkten är också det som garanterar att tingsdomar utförs. Man är medveten om att inga undantag får göras om tingens auktoritet skall bestå, och är därför oftast noga med att utföra domen, även inom den egna släktens ram.

Till familjen räknas alla som bor på samma gård, alltså inte nödvändigtvis bara de som är släkt. Detta gör att det på en gård kan finnas flera hushåll, men familjefaderns eller –moderns hushåll räknas alltid som det främsta.

En gård består av hus eller s. k. *'skåler'*, oftast sammanbyggda och placerade i linje eller L-form. En skåle är ett slags hus med väggar av torv eller jord och sten och ett torvtäckt tak. Endast pelare och bjälkar är av trä beroende på den knappa tillgången av träd vid kusten. Knuttimmrade trähus är vanligast i Allnemark, där skogen kan exploateras relativt problemfritt.

Dessa kulturella drag gäller till viss del även de folk som lever öster om halvön, ungefär bort till Barbias västra gräns.

SPRÅK

Jordukærlarna talar jordiska, ett barbarspråk besläktat med ransardiskan.

STATSSKICK

De fyra jarladömena är egentligen ett rike, men det saknar en egentlig kung som kan hålla samman riket. För att bli vald till kung måste man vara mäktig nog att få minst hälften av alla stormännens röster, vilket ingen varit på mycket länge. (Kungaval hålls endast om någon kräver att få bli vald till kung, och alternativen är då om man skall godta honom eller inte.) Den nuvarande kungen, Elfhelm Korp, är självutnämnd och accepteras bara av en av de tre övriga jarlarna.

Därför fungerar varje jarladöme som en självständig enhet, med egna härskare, jarlarna. Dessa utsågs förr av kungen, men numera i praktiken av stortinget. Jarlavärdigheten är ärftlig, tills någon annan släkt är tillräckligt mäktig för att besegra den första och överta titeln.

Enligt traditionen samlas alla jarlar minst en gång om året i kungasalen i Halle för att

rådgöra i viktiga frågor, avgöra tvister och annat som går över en ensam jarls nivå. Dessa möten kallas storting, och till dem kan varje fri människa komma om han vill ta upp ett ärende. Han kan till och med kräva jarlens avsättning om han så önskar. (I verkligheten leder detta till väldigt lite. Jarlarna undviker mer än gärna alla problem som tvister dem emellan medför, hellre än att måna om en medborgare i ett annat jarladöme.)

Under detta storting finns ting i varje enskilt jarladöme, samt ett på Svalöarna och ett stadsting i Halle. Till dessa kan varje fri man och kvinna föra en tvist för avgörande av en lagkunnig man. Däremot står jarlen över tingets nivå, han kan endast dömas av ett storting.

Med fri man och kvinna räknas en man eler kvinna som inte hålls som träl, och som har medel nog att försörja sitt hushåll. Om man bor på någons gård, eller arbetar åt någon har man rätt att delta som fri man om man kan försörja sig själv på lönen. Jämlikheten på tinget mellan man och kvinna är nästan total, bara i fall om våldförande räknas kvinnor och män som skilda. Tinget leds av en lagkunnig man, som utses för livstid. Detta är oftast en blind eller skadad man som på så sätt lever på andras betalningar.

Om det är ett komplicerat fall utses ett 'visråd' bestående av åtta till tolv män till den lagkunniges hjälp.

Om den lagkunniges egen släkt är inblandad skal domaren hämtas från ett annat jarladöme.

Under jarlarna, vars makt motsvaras av en hertigs eller mäktig greves, finns en klass av rika storbönder. Dessa äger ofta mark som andra familjer använder (t. ex. betesmarker eller några fält). För detta tar de inte ut någon skatt, men i stället har det formats ett komplicerat nät av lojaliteter och allianser, som är mycket viktigt i det dagliga livet. På ting, och i konflikter, förväntas man stödja den sida man är mest bunden till.

HANDEL

Som det redan nämnts vid flera tillfällen har man en rätt stor utrikeshandel i från Jorduashur. Detta sker mestadels längs två handelsstråk: västerut följer man Fyrsnæcaströmmen till Svalöarna, och styr sedan söderut till Trakorien eller vidare till de sydliga länderna. För det mesta säljer man dock lasten i någon hamn på de trakoriska öarna. Österut handlar man rgelbundet med såväl de primitiva kulturerna längs norra Erebkusten, t. ex. ryttarfolken i Barbia. Vissa handelståg ger sig hela vägen ner genom de farbara floderna i Akrogal, och förbi Demontungan, för att anlöpa antingen berendiska eller feliciska hamnar, eller söka sig ner söderut mot Solunas kuster där man ofta tas väl emot. Dessa långa färder sker dock rätt sällan och är synnerligen besvärliga. De slutar ofta i blodiga slag i Akrogal eller nordligaste Soluna, när man kommer i konflikt med ursprungsbefolkningen.

De vanligaste produkterna är bärnsten, som finns i rikliga mängder på Orghins kuster, salt från Krakelid eller metall från Sigsdal. Samtidigt kan de duktiga köpmännen ofta föra varor från Solunas ökenfurstar till Kandra för att där köpa tyger, vete och annat som de för hem.

Vid seglatserna används framförallt två olika farkoster, knarren och drakskeppet. Knarren är en robust farkost, en sammanslagning mellan drakskeppen och sydligare fartyg. De är relativt djupgående och kan ta ganska mycket last, men är ändå lättrörliga och sjövärdiga. Den stora nackdelen är att de är långsamma, de har en enda mast, och få åror. Möjligheten att gå på kryss är också begränsad. En knarr kan ta upp till ungefär femton ton gods åt gången, exklusive besättningen på omkring femton till tjugofem man. Fartyget är då cirka 15 meter långt och tre meter brett.

Drakskeppen å andra sidan är bättre anpassade för långgrunda stränder och floder, vilket är en utomordentlig egenskap för ett krigsfartyg. De kan inte ta lika stora mängder gods, och knappast hästar, men de är snabba och lättrörliga. Eftersom de är flatbottnade flyter de ovanpå vattnet, snarare än klyver det, då blir det lättare att manövrera, men man blir känsligare för vågor. Trots sin känslighet för vågor är fartygen mycket sjövärdiga. Drakskeppen är ofta väldigt utsmyckade och personliga. I fören står ofta gudabilder snidade i trä, för det mesta Wòdur (hövdingaguden), och Elokìr (havsguden). Själva stäven, som är hög och kraftig, avslutas med ett välsnidat drakhuvud i trä eller ben. Utsmyckningarna är så personliga att de ofta byts när

båten byter ägare. Alla stora båtar har också egna namn, något som brukar framhävas i förens utsmyckning. T. ex. kan en båt som heter Tranan ha ett tranhuvud i stället för en drakes, och vingar målade på sidan. Ett drakskepp tar mellan fyra och åtta ton last, och upp till femtio, sextio passagerare om det är 20 meter långt och tre meter brett.

MILITÄRMAKT

Jorduashur har inga väpnade styrkor i tjänst, utom de kämpar som ingår i jarlarnas *hirder*. En jarls hird består av upp till etthundra män som försörjs av jarlen i utbyte mot blind lojalitet.

I gengäld är större delen av befolkningen stidstränad, och man kan ställa upp ett folkuppbåd på upp till 30% av befolkningen om det skulle behövas.

VAPEN

Det vapen som föredras i regionen är den exceptionellt tunga nordyxan. Den kräver en särskild teknik för att kunna användas så effektivt som möjligt.

Ett annat favoriserat vapen är hylsspjutet. Det är i princip ett kortspjut som gjorts så att det liknar en vanlig vandringsstav, med en hylsa av trä eller ben för att dölja spjutspetsen. Det går inte att kasta, för det är inte balanserat på det sättet. I övrigt går färdigheten in under Långspjut.

Sköldarna i området är av en annan typ än i centrala Ereb. Här föredrar man en stor rund sköld av trä, förstärkt med metall i kanten och i en kupol i mitten (den s. k. *falan*). Mellan kanten och falan finns *riten*, där man målar (ritar) scener ur Thôrms (se Religion nedan) eller hans barns liv. Sköldarna fungerar som stora eller medelstora sköldar av trä enligt gängse tabeller. Mindre sköld än medelstor används normalt inte.

De hjälmar som används i området är olika sorters läderhuvor, och en mycket karakteristisk metallhjälm, efter stridsguden kallad thôrm-hjälm. Den består av en metallkalott med skydd för ögon och näsa i form av metallskenor. Därunder har man antingen inget skydd alls, vilket är det vanligaste på enkelt folks hjälmar, eller läder alternativt ringbrynje-dok, som hänger ned.

Se tabellen nedan för mer fakta:

VAPEN

Namn	Fattn	Skada	BV	BEP	STY-grp	Pris
Nordyxa	2H	3T8*	11	4	4	360
Hylsspjut	2H	1T10	9	2	2	125

HJÄLMAR

Namn	Vikt	ABS	Pris
Thôrm-hjälm†	1	4	100
med läder‡	1,5	5	150
med ringbrynja‡	4	6	200

*: Den som inte har Nordyxa som färdighet får bara anfalla varannan stridsrunda, och kan inte parera när han inte heller får anfalla. Färdigheten kostar 3 poäng.
†: Skyddar huvud och ansikte.
‡: Skyddar huvud, ansikte och nacke.

RELIGION

Jordukærlarna dyrkar flera gudar som var och en är beskyddare över varsitt område. De goda gudarna tillhör alla samma familj, *Æsìr*, som ligger i fejd med de onda gudarna, *Vænìr*. De goda gudarna lever i riket Æsgar, dit alla avlidna kämpar kommer och får delta i gudarnas dryckeslag.

De mest dyrkade gudarna är:

- Wòdur, gudarnas hövding, visdomens gud
- Elokìr, havens gud
- Thôrm, stridsguden
- Frajìr, fruktbarhetens gudinna
- Grabìr, de sköna konsternas gud

Dyrkan av gudarna sker genom blotsoffer av boskap och krigsbyte (aldrig människor), vilket sker två gånger årligen (vid midvinter och midsommar) samt vid högtidliga tillfällen, t. ex. då man ger sig av på en lång resa, då man skall börja bygga ett hus, då man tillsätter en ny jarl eller då man drar ut i krig.

Enligt æsìr-läran så återförenas alla kämpar som dött i strid med gudarna i deras rike, vilket förklarar lärans dyrkares totala dödsförakt i strid. Läran är spridd bland de flesta väst-barbariska folkslag, från jordukærlarna i norr till kasenerna i söder (i Snoarskogarna norr om Zorakin

HISTORIA

Relativt lite är känt om Jorduashurs äldsta historia. Före det att människorna anlände hit levde orcher och minotaurer i Kardskogen.

Kring 1 500 fO, d. v. s vid järnålderns början, kom dvärgar till området. De fann ovanligt rikliga metallförekomster i det som i dag är Sigsdal, och ganska många slog sig ner för att bryta järnmalm. Dvärgarna levde i fred med svartfolken, så länge dessa höll sig till skogarna och lät dvärgarna hugga ned träd till sina ässjor.

Efter Melukhas fall år 1 040 fO, letade sig en liten grupp alver upp till Jorduashur och slog sig ned i de södra delarna av Kardskogen. Man fick slåss mot både minotaurer och orcher, men i skogen fanns något som alverna ville ha, så de bet sig kvar. Exakt vad det var som fick dem att stanna vet man inte, men det har föreslagits att det skulle vara en för Moder Jord helig plats.

Ungefär vid den tid som kejsardömet Jorpanga började expandera, så skedde även en omfattande folkvandring västerut från Nargurs skogar. De flesta slog sig ned på de tre ransardiska halöarna, men somliga vandrade vidare norrut till Jorduashur. De första bosatte sig omkring år 800 fO.

Konfluxen drabbade knappast Jorduashur alls, och en lång period av plundrande i de skövlade sydliga länderna påbörjades. I nuvarande Klomellien och Magilre grundade man kolonier, och en storhetstid inleddes. Ofantliga mängder plundringsbyte skeppades varje år norrut till Jorduashur, där de bl. a. såldes till dvärgarna.

Storhetstiden varade några hundra år tills invånarna i de koloniserade länderna började hämta sig. Jordukærlarna var aldrig så många att de kunde åstadkomma någon varaktig stat utanför Jorduashur, och de allra sista fästena föll vid Harald Krokigs död år 456 eO. I Hamur i södra Klomellien uppstod en blandstat av jordukærlar och invandrande sydbarbarer som finns kvar än i dag. Det jordiska arvet är dock mycket lite framträdande.

Efter storhetstiden, som egentligen slutade redan på 100 fO, inleddes en lång period av lugn och ro. Jorduashur var välmående och man behövde inte anstränga sig mer än en gång om året, då det var dags att fara ut och plundra i Trakorien, Klomellien, Ransard och Kardien. Då dessa stater började omvandlas från kaotiska katastrofområden till organiserade stater blev det dock allt svårare för jordukærlarna att finna något att plundra. Manfallet och förlusterna av skepp blev allt större från år till år, och slutligen kunde endast starka konvojer av välrustade skepp finna rikedom i södern.

Nuförtiden händer det allt oftare att man i stället handlar med folken söderut, men plundringståg förekommer än i dag. Somliga jordukærlar har spritts över världen som sjömän, legosoldater, upptäcktsresande och handelsmän (vilket kan förklara vad en jordukærl gör t. ex. i Zorakin eller Erebos).



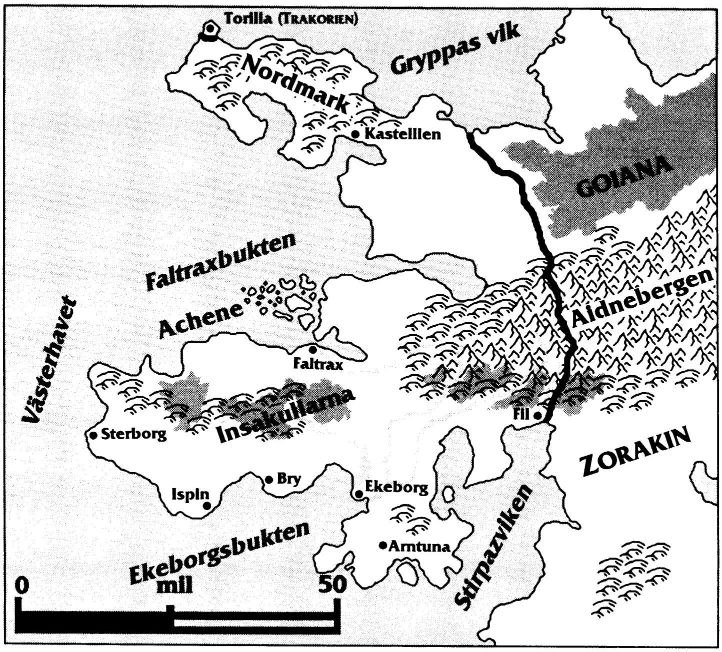
KARDIEN

Hären sprängde fram över det ökenliknande landskapet. Främst red hertig Bougar av Darensslätt, vars väpnare lät Darensslätts silverne och blodröda fana fladdra i den hårda motvinden. På sin vita springare dundrade hertigen fram i täten mot de otrognas flämtande massor; mot strid, mot ära, mot seger. I dag skulle mången kämpe strida, dräpa och dräpas.

I sjutton dagar hade vi ridit längre och längre in i landet där få trogna någonsin satt sin fot. För den Lysande vägen red vi, spred ljuset i ett land där solens strålar brände vår hud och torkade våra strupar... Solriddarna i kön hade redan stridit och förlorat många män i ett nattligt anfall mot en oas öster om fortet Harkarion, där vår huvudförläggning låg. Fästena i detta land var få, men starka, och vi hade mött starkare motsånd än väntat i dessa sydliga länder. Löften om salighet, rikedom och ära hade dock drivit de flesta till i hären till stordåd och uthållighet till vansinnets brant. Snart skulle även vi få vårt lystmäte i strid...

Plötsligt såg vi fiendens här. En enorm massa av rött och guld, svart och vitt, blått och grönt. I mångdubbla led stod de tysta och bidande, i de oräkneliga raderna av sammanbitna, beslutsamma otrogna kämparna syntes få spår av fruktan inför vår stolta armé av Kardiens tappraste riddare. Fiendens trupper översteg säkerligen tiotusen till antalet, men segervissa och upphöjda på våra hästryggar lät vi stridsropen ljuda då vi sporrade våra hästar, fällde lansarna, rullade ut baneren och höjde sköldarna.

Med tretusen lansar skulle vi strida för tron, för äran och för våra damer. Guld och rikedom, omätbar ära för segrarna; en enslig grav i fjärran land för förlorarna, men i detta ödets lotteri med livet som insats var vi alla mer än villiga att delta...



Invånarantal: ca 160.000
Befolkning: människor 90%, ankor 7%, halvlängdsmän 2%, älvfolk 1%
Huvudstad: Ekeborg (ca 7.000)
Statsöverhuvud: Vidar VI
Styrelseform: feodal monarki
Exportvaror: timmer, järn, koppar, päls
Importvaror: tyger, salt, ädelmetaller
Välstånd: fattigt
Armé: svag flotta, liten armé, starkt riddarkavalleri
Religion: Lysande Vägen
Övrigt: Kardiens adelsklass är ytterst stark. Landet beskrivs utförligare i kampanjmodulen *Ivanhoe*

INLEDNING

I den västligaste delen av Ereb, på Aidne-halvön, ligger kungariket Kardien. Detta feodalrike styrs uteslutande av adelsmän av folkslaget echtherna. Landet är uppdelat i hertigdömen, grevskap och baronier och bekänner sig till den Lysande Vägens kyrka. Kardien beskrivs mer ingående i *Drakar och Demoner Ivanhoe.*

GEOGRAFI

DE SYDLIGA SLÄTTERNA

Kardien ligger på Aidne-halvön, ett landområde som är format runt de mäktiga, himmelssträvande Aidne-bergen. Regionen är subtropisk och klimatet och floran motsvaras av Europas Spanien eller Italien.

Kardien är ett land uppstyckat i två hälfter. Väster om gränsfloden mot Zorakin, Stirpaz, breder den bördiga Divra-slätten ut sig. På dess bördiga jordar odlar otaliga livegna bönder vete och råg. Den enda kuperade regionen i Divra är de delvis skogsklädda Insakullarna på Faltraxnäs mot väster. Ursprungligen var stora delar av Divra-slätten täckta av ekskog, men århundraden av skeppsbyggnad och uppodling har förvandlat landskapet.

Den breda och trögflytande Gridefloden utgör en viktig kommunikationsled i Divra, där bredbottnade flodpråmar och kustskutor sköter förbindelserna mellan Divras byar och de viktiga städerna Arntuna och Ekeborg. Vidare så används dess vatten för bevattning av de fält som sträcker sig längs dess stränder. Här är landet som bördigast och skördarna som rikast.

Divras övriga vattendrag är snabba och fyllda med forsar. Dessutom torkar de ofta igen under somrarna.

NORRA KARDIEN

Norr om Divra skär Aidne-bergens mäktiga kedja genom landet och sträcker sig ner till kusten. Området norr om bergen kallas för Inmark och det är glesbefolkat och ofta hemsökt av bergens svartfolk. En bördig och välbefäst remsa land med många jordbruks– och fiskebyar ligger längs Phalto-floden och vid kusten.

Längst i norr ligger det avlägsna och fattiga norra Kardien med hertigdömena Videlrike och Nordmark. Det kardiska herraväldet har varit svagt här alltsedan alvriket Goianas tillkomst. Befolkningen har ständigt varit tvungen att skydda sig mot svartfolksangrepp från söder, vilket har lett till ett självständigt

sinnelag. Kanske en tiondel av befolkningen bor i denna nordliga tredjedel av landet. Under det senaste seklet har många svartfolksstammar vågat sig ner från bergen och slagit sig ner på Antivins nordkust, ett område som i praktiken står helt utanför kardisk kontroll. Här lever också en fåtalig urbefolkning, kerbosh, som fanns här före Jorpagna-riket och som lever sitt stenåldersliv i vildmarken utan att påverkas av de kringliggande civilisationerna.

I södra Videlrike finns den stora Inmarkasjön med rika förekomster av fisk. Alla försök att kolonisera denna region har dock hindrats av de aggressiva orchstammarna som lever längs dess bergiga sydöstra stränder.

BERGEN

De mäktiga Aidne-bergen är mycket sparsamt bebodda. De vanligaste växtätarna är olika slags klippgetter. Dessa jagas av bergens svartfolk och av diverse rovdjur, bl. a. varg, ulv och grottlejon. Här finns även enstaka grottbjörnar.

Magnifika örnar har byggt sina bon här och var bland bergstopparna, och dessa gör livet osäkert för de harar, kaniner, småfåglar och gnagare som förekommer i stor mängd.

Svartfolk, d. v. s. orcher och ett fåtal resar och troll har sporadiska boplatser bland bergen. Legender berättar dessutom om fruktansvärda cykloper och jättar som har stenkrig bland bergen, men få har någonsin sett några, och ännu färre kan uppvisa troféer från sådana varelser. Då och då flyger drakar in från havet och reder sig ett näste bland Aidnes bergstoppar, men det var mycket länge sedan detta hände sist.

SKOGARNA

Kardien är numera ett ganska skogsfattigt land, främst på grund av den skövling som forntida skeppsbyggare gjort sig skyldiga till. Längst i väster finns några enstaka träd kvar i Gladaskogen, och i öster ligger Brynhildurs skog, uppkallad efter en forntida hjältinna. Denna skog är dock till stor del bebodd av älvfolk, så dess träd är fredade mot alla former av stål.

Den omfattande avverkningen har lett till att det översta jordlagret på många ställen förlorat sin bindande faktor och helt enkelt blåst bort eller spolats bort av regn.

FOLKSLAG

I Kardien finns främst två folkslag; härskarklassen echtherna och faltrakierna, som utgör den största delen av de lägre stånden. Övriga folkslag är losdriverna, som lever längst ute på Faltraxnäs, och de ljusa och hårdföra nordmarkarna, som lever i norr.

ECHTHERNA

Echtherna lever huvudsakligen på Divras udde, där de mestadels livnär sig på jordbruk och handel. Från att ursprungligen ha varit som en enda stor familj med Valentin som andlig fader kom man till slut ändå att blandas med andra folk och bli en del av Kardien, men man hade då varit isolerade tillräckligt länge för att ha utvecklat en särskild kultur.

Echtherna är ett stolt och högburet folk med en misstänksamhet mot främlingar som ofta beror på okunnighet. De är oerhört hedersamma och skulle hellre dö än att bryta ett hedersord. Man ser sig som Kardiens självklara härskare och uppvisar liten tolerans gentemot de andra folken på halvön och ser vanligtvis ned även på utlänningar, vilka ofta betraktas som hederslösa och känslokalla. Deras arrogans och snobbighet mot främlingar har gjort dem måttligt populära i de övriga kopparhavsländerna, men samtidigt beundras de för sin hedervärdhet och oerhörda tapperhet i strid. Echtherna tycks ofta inta en nonchalant attityd även inför allvarliga problem. Den typiske echthern är snar till såväl vrede som förlåtelse och har ett våldsamt känsloutspel när så behövs. De betraktas ofta som patetiska och melodramatiska. De uppskattar ärlighet och rättframhet och föraktar feghet, fjäsk och hederslöshet.

Echtherna håller mycket strikt på sitt ursprung. Det är socialt oacceptabelt för en adelsman att gifta sig utanför echthernas krets, eftersom detta skulle kunna ge individer ur andra folkslag arvsrätt till gods och titlar. Detta har dock lett till en hel del snedsprång, men skulle det hända att en echthisk adelsman får barn med en icke-echth är barnet automatiskt berövat arvsrätt. Det vanliga är att de gör karriär som legosoldater eller inom den kyrkliga världen.

Eftersom echtherna tidigt bildade ett eget isolerat välde tvingades man satsa på mångsidighet och har därmed såväl skickliga sjö-

män som handelsmän som hantverkare bland sig. Handeln med Zorakin är en viktig inkomstkälla och allt sedan Förbundet mellan echtherhövdingen Vidar Odise och konung Valien av Zorakin år 56 fO har förbindelserna med grannlandet varit goda. Alla kardiska adelsmän är echther.

Echtherna har vunnit stor rikedom sedan Maktskiftet 424 eO och de flesta echther har fina linnekläder med såväl guld– som silverbroderier, ofta formade till blomsterslingor eller komplicerade geometriska mönster. Till vardags bär man oftast en ljus kjortel och hosor vid behov.

FALTRAKIER

Faltrakierna är Kardiens motsvarighet till legerdierna i Zorakin. De är ett gladlynt och godmodigt folk, jordbrukare och fiskare. På grund av att de, liksom legerdierna, lever mycket utspritt och ogärna samlas i byar med fler än femtio innevånare är det lätt för adeln att kontrollera dem.

Faltrakierna är ett kuvat folk. Då de egentligen aldrig fått känna på frihetens sötma saknar de den heller inte och eftersom de dessutom befolkar de klart fattigaste delarna av Kardien skulle de inte ha en chans i ett krig mot de betydligt rikare och mer välorganiserade echtherna.

MINORITETSFOLK

Det finns fem minoritetsfolk i Kardien; penterna, urbefolkningen på Divras udde; kerbosh, urbefolkningen på Antivins udde; svartfolken i Aidne-bergen; älvolken i Goianas skogar; samt ett fåtal halvlängdsmän och ankor.

Penterna står utanför det feodala systemet och utgör en autonom provins inom Kardien. Detta var ett av deras villkor för att fredligt godta echthernas styre. Penterna hade aldrig tidigare underkastat sig främmande adelsmän utan alltid hade gjort framgångsrikt motstånd och man kom fram till en kompromiss med echtherna, som gärna ville undvika stridigheter i början av sitt styre.

Penternas stamhövdingar svär en särskild trohetsed till kungen och i gengäld får de rangen och värdigheten av underdrots. Hövdingarna styr sedan sina stammar i enlighet med sina urgamla traditioner. De betalar ingen skatt till några adelsmän, men sänder en årlig tribut till Ekeborg.

Ker-bosh-folket på Antivin är numera så litet och obetydligt att man låter dem leva sitt urgamla liv utan att begära att de underkastar sig eller betalar skatt. De kungliga ämbetsmän som kommit till folket har antingen blivit totalt ignorerade eller bokstavligt talat bortlyfta från stället av de självständiga kerbosh.

Svartfolken i Antivin och Aidne-bergen underkastar sig ingen makt och myndighet utan lever för sig själva i isolerade kolonier. De är inte särskilt uppskattade av någon och kardiska adelsmän gör då och då försök att att utplåna dem, men de drar sig då upp i bergen och gör envist motstånd. Bergen är deras hemtrakter och de känner oftast varje sten där, så det skall väldigt mycket till för att driva bort dem därifrån, särskilt som de traditionella stridstaktikerna med beridna riddaranfall fungerar mycket illa i den oländiga terrängen.

De älvfolksvarelser som lever i Kardien räknas också som kungens personliga undersåtar men får leva helt i fred. Det rör sig om ett knappt tusental individer och de är helt betydelselösa för landet, vilket förmodligen är orsaken till att de har fått sin särställning.

De halvlängdsfolk och ankor som bor i Kardien är en helt vanlig del av den kardiska befolkningen och de delar alla dennas skyldigheter och privilegier, även om de för det mesta håller sig i de fria städerna där de undgår de arroganta adelsmännens förakt.

SPRÅK

Kardiskan skiljer sig inte särskilt mycket från zorakiskan, men är mer lik den kejserliga jorin. Zorakierna tycker att kardierna talar gammalmodigt och uppstyltat; kardierna tycker att zorakierna talar slarvigt och respektlöst.

STATSSKICK

Kardiens styre är uppbyggt efter en feodal modell, d. v. s. med en enväldig kung som under sig har flera länsherrar. Länsherrar finns på tre olika nivåer; hertigar, grevar och baroner.

De kardiska adelsmännen tillhör uteslutande folkslaget echtherna. Detta är en följd av händelser flera mansåldrar tillbaka, och

nuförtiden är det inte många som tänker på det. Denna gemenskap gör dock att adelsklassens makt är betydligt starkare i Kardien än i t. ex. Zorakin. Andra folkslag får bara vara präster, borgare och bönder.

För att ytterligare stärka adelns makt finns en bestämmelse att äldste sonen odelat skall ärva familjens jordagods. Tanken bakom detta är att egendomarna inte skall bli uppsplittrade på alltför små och alltför många gods, vilket skulle ge en stor men svag adelsklass. Lagen innebär dock att det finns en stor grupp egendomslösa adelsmän som måste söka sin lycka någon annanstans, t. ex. som legosoldater, bröder i riddarordnar eller präster.

Varje vasall svär två trohetseder; en till sin feodalherre och en till kungen själv. Eden till kungen har företräde framför alla andra eder som adelsmannen avlägger. En kardisk adelsman dör som regel hellre än bryter ett löfte. Å andra sidan är ett hedersord lämnat till en hederslös person inte bindande, och med denna regel kan man oftast klara sig undan kniviga situationer.

Borgar och stadsmurar får endast byggas med konungens godkännande. Detta är en grundläggande lag som gör att även om en köpman, borgare eller en hel stad blir rik och mäktig så är han eller den försvarslös inför adelsmännens trupper, vilket ytterligare ökar adelsmännens makt.

STYRELSE

Den feodala strukturen i Kardien påminner mycket om den i Zorakin, eftersom detta land fått stå som modell. Överst i den feodala hierarkin står förstås kungen, som styr enväldigt med de tio hertigarna som rådgivare. I princip är alla adelsmän skyldiga att foga sig i kungens beslut.

Under konungen finns tio hertigar med kontroll över varsitt hertigdöme, vardera bestående av mellan två och åtta grevskap. Hertigarna är kungens mest betrodda män och utgör tillsammans Rådet, som skall bistå kungen med goda råd och fungera som länk mellan kungen och adeln.

Under hertigarna finns så grevarna, som i sin tur har ett antal baroner under sig. Baronierna i Kardien är generellt mindre än de i Zorakin och baronerna har också mindre makt.

Fördelningen av marken i Kardien skiljer sig från den i Zorakin. När Kardien splittrades upp i olika provinser gick man nämligen tillväga på ett annorlunda sätt än i grannlandet. Istället för att dela upp hela sin förläning i grevskap så behöll varje hertig lite av sin förläning, ungefär ett grevskap, som egen mark. Detsamma gjorde grevarna, som tog ett bördigt baroni som sitt eget och delade ut de mindre bördiga delarna till underlydande baroner. Som betalning ger vasallerna inte skatt, som i Zorakin, utan enbart rusttjänst. I Zorakin lyder alla bönder under en baron (eller markis), men i Kardien finns bönder som lyder direkt under en hertig eller en greve. Dessa högre adelsmän har ofta fogdar som sköter skatteindrivningen och hovmästare som sköter rättsskipningen, eftersom landområdena är för stora för att styras av en man från ett ställe.

KUNGEN

Den kardiske kungen har mycket stor makt men använder den väldigt sällan. Han har t. ex. befogenhet att tillsätta och avsätta adelsmän som han vill, att stifta lagar och att gå in och döma i alla rättsliga mål utom de kyrkliga. Denna stora makt används dock ytterst sällan eftersom det skulle rubba maktbalansen mellan adeln och kungen.

Echthernas motvilja mot att ha någon utomstående som lägger sig i deras liv och säger vad de skall göra har lett till att adelsmännen alltid fått vara självständiga. Kungen lägger sig sällan i deras ämbetsutövande, men när han väl kallar dem till härmönstring eller driver igenom lagar sluter de upp som en man. En ömsesidig respekt präglar förhållandet kung–adel i Kardien och endast mycket dumdristiga kungar har missbrukat denna respekt genom att fatta onödiga eller idiotiska beslut. Det har oftast slutat med en dolk mellan skulderbladen.

Såväl kungen som adeln är mycket väl medvetna om att adeln lätt skulle kunna ta makten genom en statskupp om de alla hjälpte till, men samtidigt är de medvetna om att kungen lätt kan krossa adeln om den inte håller ihop. Därför ger man och tar man i väl avvägda portioner och försöker därmed behålla denna jämvikt. Kungen får behålla sin stora makt så länge han inte använder den och adelsmännen får behålla sin stora makt så länge de inte sätter sig upp mot kungen.

De städer som köpt sig fria från adelsmän-

nen och fått ett privilegiebrev betalar skatt till kungen och dessa intäkter kombinerat med intäkterna från Ekenfara utgör grunden för kungens rikedom. Dessutom får han in pengar från specialskatter och tullar. Kungens skattkammare är under normala förhållanden minst fem gånger större än den mest förmögne adelsmannens tillgångar (vanligtvis hertigen av Satgherin eller Ridfara).

EKENFARA

Det rika Ekenfara, med bördiga åkrar och blomstrande handel, är kungens personliga domän. Den är inte underställd några vasaller, utan är indelad i drotsmarker (grevskap) och underdrotsmarker (baronier), men drotsarna och underdrotsarna är kungliga ämbetsmän och lyfter kontant lön i vanlig ordning. Drotsämbetena går inte i arv.

Det vanliga är att kungen utser dugliga män ur lågadeln, riddare eller yngre söner i baronfamiljerna, till drotsar för en period om 5–10 år. Den som sköter detta värv väl kan mot slutet räkna med något slags belöning, t. ex. en förläning, ett nytt kungligt ämbete, en kungadotters hand eller en fet pension. Endast echther kan få tillträde till dessa och andra kungliga ämbeten.

STÄDER

Det finns två slags städer i Kardien. De mindre städerna tillhör en adelsmans område och betalar skatt till honom i vanlig ordning. Dessa städer styrs oftast av en fogde som är adelsmannens ämbetsman.

De fria städerna står självständiga gentemot adeln. Dessa har mot en viss avgift fått köpa sig fria från adelsmannen och därmed fått ett kungligt privilegiebrev, som bland annat ger dem rätt att bygga stadsmur och ta upp tullar. De fria städerna betalar en fast årlig avgift till kungen och åtnjuter i gengäld hans beskydd.

De fria städerna styrs oftast av ett stadsråd med ett dussin medlemmar, rådmän, tagna ur varje skrå eller gille i staden. De svär alla en trohetsed till konungen inför en domare som agerar som kungens ombud i staden. Detta gör att kungen kan åtala de rådmän som bryter sin ed eller missköter sitt ämbete.

Eftersom det krävs ganska mycket pengar för att köpa sig fri, så blir den grupp som betalat oftast stadens egentliga härskare.

MILITÄRMAKT

Kardiens militära styrkor utgörs av adelsmännen och deras husfolk. Beroende på adelsmännens rang har de rätt att hålla sig med ett visst antal avlönade soldater i fredstid, enligt följande:

Kung	500 man
Hertig	100 man
Greve	50 man
Baron	25 man
Fri stad†	25 man
Exark*	300 man
Tots-kerîgass*	50 man
Kerisgass*	50 man
Bontisâl*	10 man

†: Dessa utgör stadens stadsvakt
*: I dessa siffror är inte riddare ur kyrkans militära ordnar medräknade.

Dessa trupper utgör ofta den fasta garnisonen i en adelsmans borg, så i ett anfallskrig måste ytterligare trupper rekryteras. Detta sker oftast genom tvångsrekrytering av bondebefolkning samt inhyrande av legotrupper. I krig kan man även mobilisera folkuppbåd som försvarar sina städer, men dessa är givetvis otränade och dåligt utrustade.

Det är få adelsmän som har råd att hålla sig med det maximala antalet soldater i fredstid; i krigstid gäller inte besgränsningarna.

Kardiens krigsflotta är liten och omodern; i ett krig skulle förmodligen solriddarnas krigsskepp få utgöra huvudstyrkan. Flottan står under konungens befäl; somliga adelsmän i hamnstäderna och en del fria hamnstäder håller sig också med några krigsfartyg.

RELIGION

Alla kardier är starkt troende på den Lysande Vägen, och i huvudstaden, Ekeborg (en mer lättuttalad förvanskning av Echtherborg), finns det stora exarkspalatset varifrån hela den Lysande Vägens kyrka styrs (med undantag från Caddo). Se Erebboken för en närmare beskrivning av denna religion.

Den Lysande Vägens kyrka är i Kardien nästan lika mäktig som adeln, men dess ledare befattar sig ganska sällan med värdsliga spörsmål. De flesta adelsmän ser dock till att ha goda kontakter blande prelaterna.

HISTORIA

Vid konfluxen raserades allt av den kultur som jorerna lyckats bygga upp i Kardien, trots att landet på grund av sitt avlägsna läge klarade sig något bättre än andra länder i Ereb. Den tid som följde på konfluxen var kaotisk och oorganiserad, och det tog 650 år innan något nytt rike bildades.

Efter konfluxen uppstod allmänt kaos i Kardien. Landet drabbades inte lika hårt av köttbitarna som det övriga Jorpagna, men tillräckligt hårt för att all administration skulle falla samman. Kardien hade länge varit en orolig ände av kejsardömet, med otaliga strider mot en förvånansvärt livaktig urbefolkning och med dålig sammanhållning mellan de olika landsändarna. Provinsen befann sig utanför kejsarens direkta maktområde och var därför dessutom ett område uppsplittrat av maktkamper jorerna själva emellan.

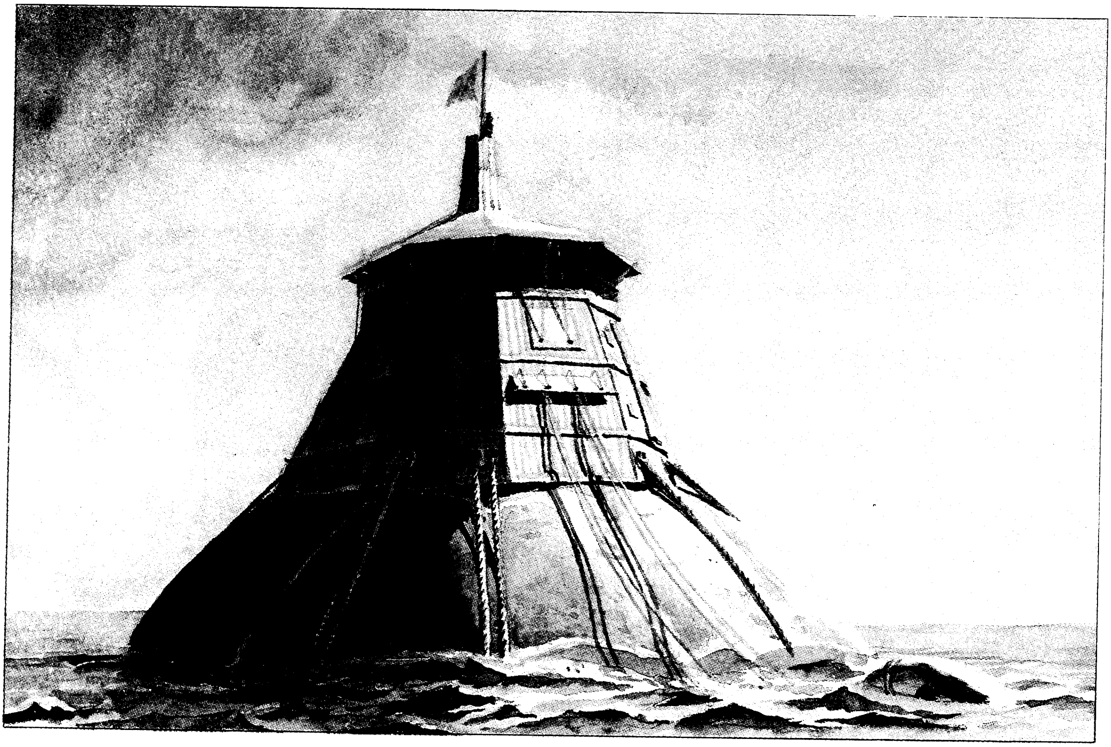
I den anarki som konfluxen förde med sig såg flera av dessa maktfraktioner chansen att själva gripa makten och som en tårta på tårtan uppstod ett litet inbördeskrig som, fastän det egentligen bara berörde en liten del av kardierna, kom att drabba så gott som hela befolkningen i södra Kardien.

Striderna tog slut av sig själva då de största drivkrafterna blivit undanröjda, och befolkningen, som samlats i byar för att lättare kunna skydda sig mot inbördeskrigets härjningar, kunde börja pusta ut. Tyvärr dog folkets ledare, Valentin Echthe, i en sjukdom strax efter detta, men de anhängare han samlat omkring sig levde kvar och bildade echtherfolket och vägrade konsekvent att ha någonting att göra med andra folk.

Kardien norr om Aidnebergen utgjorde tillsammans med Faltraxnäs länge och väl ett eget rike som försökte expandera norrut och österut. Man stod på god fot med echtherna och det hette officiellt att de var en del av riket, men man hade ingen som helst kontroll över dem. Då alvriket Goiana i öster utropades som självständigt förändrades dock saker och ting drastiskt. Man insåg genast att en expansion österut skulle vara både dum och omöjlig och faltrakierna kände sig uppgivna.

Det var förmodligen inte bara Goianas öde som ledde till Kardiens förändring vid denna tid. Man är mycket osäker på vad som egentligen hände, men den allmänna åsikten är att onaturliga makter var i farten. Somliga menar t. o. m. att det var häxmästaren i Svarta Tornet som vävt ihop någon fruktansvärd förbannelse och lagt den på de ledande i Kardien, för i samband med kriget som ledde till Goianas frigörelse tappade alla styrande helt enkelt lusten att styra riket. De blev loja, ointresserade och tyckte det var onödigt att ha ett land överhuvudtaget. Vid alla beslut som skulle fattas tyckte det bara att det inte spelade någon roll vad de gjorde, ty 'i evighetens perspektiv spelade det i varje fall ingen roll'.

Folket i Kardien förstod förstås att det inte kunde fortsätta på detta sätt, men det konstiga var att det inte fanns någon som ville bli ny ledare. I detta läge vände man sig till echtherna, på vars välstånd man länge sneglat avundsjukt och man erbjöd dem att ta över styret. Efter lång övervägan och tvekan; man ville helst inte beblanda sig med icke-echther, beslöt de att åta sig posten som Kardiens överklass. Man delade efter zorakisk modell upp riket i hertigdömen och grevskap som de delade ut till högt uppsatta ämbetsmän i sin egen administration. Eftersom man var ett målmedvetet och noggrant folk så såg man till att skaffa sig ett ordentligt lagstiftat grepp över faltrakierna, medan de ledande bara nickade likgiltigt och folket bara tittade på. Därmed spreds även den Lysande Vägen till norra Kardien.



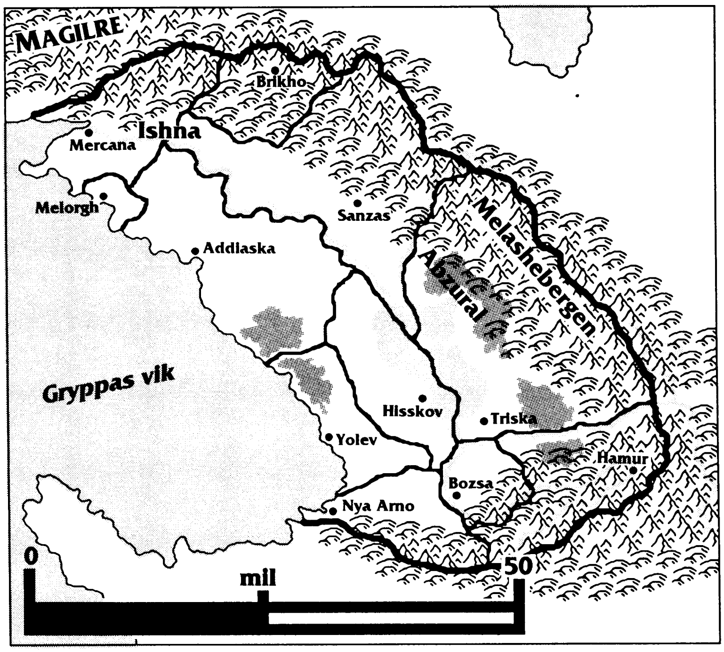
KLOMELLIEN

Från toppen av vår stridsklomull såg jag ut över flodens grönskimrande vatten. Det var ett helt vanligt rutinuppdrag; den dagliga spaningen efter smugglare och fientliga addiska trupper på floden Maure är en tråkig men nödvändig uppgift som alla soldater åker på förr eller senare, särskilt om man råkat missköta sin tjänst på ett eller annat vis.

Den här dagen var inget större undantag från den vanliga tjänstgöringen. Dagens enda incident var tillfångatagandet av en addisk pärlfiskare som försökte smuggla in sin last, bestående av trettio kilo pärlor, till byn Garramil utan varubrev. Smugglaren gav sig självmant då vår klomull närmade sig, men för säkerhets skull burade vi in honom och konfiskerade lasten.

Framåt eftermiddagen siktade vi två stycken addiska klomuller, men de var unga och höll just på att tränas att bära torn. Den ena skenade vilt då vi kom i närheten, tydligen skrämd av vår gamle Bat'thuzar, en av de äldre klomullerna i den södra styrkan. Han lär ha burit torn i mer än tvåhundra år, vilket är en anmärkningsvärd tid även för en nord-klomull. Fördelen med gamla klomuller är att tornet står stadigare på dem än på de mer hetlevrade, oerfarna unga klomullerna.

Det enda missödet under den tre dagar långa patrullen inträffade på den tredje dagen, då en järnkarp bet av en av styrlinorna. Till råga på allt så bestämde sig Bat'thuzar för att fånga den illvilliga och ganska stora fisken, och det var på vippen att den väldiga klomullen hade dykt med torn och allt; en ganska säker död för alla inne i tornet. Vi lyckades dock rigga i en ny betselstyrlina tillräckligt snabbt för att hindra vår bärare från att störta oss alla i fördärvet.



Invånarantal: ca 125.000
Befolkning: 70% människor, 15% halvlängdsmän, 8% ankor, 5% dvärgar, 2% vargmän
Huvudstad: —
Statsöverhuvud: —
Styrelseform: union av elva självstyrande statsstater
Exportvaror: timmer, salt, järn, hantverk, pärlor
Importvaror: tyger, livsmedel
Välstånd: varierar mellan de olika stadsstaterna
Armé: varierar mellan de olika statsstaterna
Religion: flera olika, bl. a. Lysande vägen
Övrigt: Landet består av elva självständiga stater

INLEDNING

Klomellien är en löst sammansatt union av elva självständiga stadsstater. Här nedan kommer bara de sju viktigaste att beskrivas, var för sig.

GEOGRAFI

Klomellien ligger vid Gryppas vik på Erebs västra kust. Landets östra gräns markeras av de låga Melashebergen som sträcker sig från norr till söder längs landets östra gränser. De norra delarna av Klomellien består av ett kalt slättland kallat Ishna. Där duger den magra och näringsfattiga jorden inte till lantbruk och Ishna är således ett glesbebygt område. Åt öster övergår slättlandet till ett kulligt område kallat Abzural. Mellan Abzurals östra gräns och Melashebergen breder sig den stora skogen Ize ut sig från norr till söder längs bergen. I mitten av landet ligger sjön Jaggarack med dess branta, klippiga stränder som sammanbinder floderna från bergen och leder ut vattnet till havet genom den djupa floden Maure.

Mot kusten blir landet bördigare och mer tätt bebygt, och här är också antalet stadsstater störst. Man livnär sig här på handel, pärlfiske, havsfiske och i viss mån jordbruk. De stora hamnstäderna är viktiga inskeppningsportar för de råvaror som hantverkarna i inlandet är så beroende av.

KLOMULLER

Namnet Klomellien är hämtat från sagan om frihetshjälpen Klomul. Det berättas att hjälten jagades i havet av sina fiender, men att han undkom deras pilar genom att gömma sig under skalet på en jättelik vattensköldpadda. Dessa sköldpaddor kallas efter honom klomuller och används till lite av varje. De används huvudsakligen som drivkraft för flodpråmar, men även till mer militära syften. Stadsstaten Triskas arme sätter ibland en överbyggnad på större klomuller och använder dem som stridsplattformar.

STATSSKICK

Klomellien består av elva självstyrande stadsstater av vilka sju är beskrivna nedan. De är alla oberoende av varandra och Klomellien bör därför inte ses som ett enhetligt land, utan snarare som en löst sammanhållen union. Städerna försöker ständigt dominera och manövrera ut varandra, så mindre strider pågår ständigt. För tillfället är handelsstaten Mercana i Klomelliens norra del mäktigast.

MERCANA

Mercana är Klomelliens största och mest betydelsefulla stadsstat. Den ligger vid floden Maures utflöde på gränsen till Magilre i norr. Mercana sammankopplas till invånarnas stora förtret ofta med staden Cvyrdo på andra sidan floden, Cvyrdo tillhör dock Magilre. För länge sedan intog dock den ökände piraten Gryppa Gultand staden vid floden och sålde ena halvan till dvärgar i Magilre och den andra till Klomellien. Mercanas befolkning betraktar sedan dess Cvyrdo som Mercanas slumkvarter.

HANDELSRÅDET OCH HANDELN

Mercana styrs av Handelsrådet med representanter från de nio rikaste och mest betydelsefulla handelsfamiljerna. Man väljer årligen två ordföranden, kallade stadsmästare, vilka för närvarande är Otte Cusmar och Haliban Nusemang, med uppgift att styra rådet och samtidigt kontrollera varandra. De övriga rådsmedlemmarna har mindre att säga till om. Deras röster räknas bara om Stadsmästarna inte kan enas, eller i frågor som gäller grundlagen. Ett beslut kan nämligen bara verkställas om båda stadsmästarna är eniga eller om rådets majoritet fällt ett utslag.

Stadsstatens rikedom ligger i handeln. På Maure förs varor till Mercana från hela Klomellien och skeppas ut till bl. a. Trakorien och Magilre. Det s. k. Handelsvägskompaniet inhandlar och fraktar varor på beställning från staden O, där varor från södern samlas och så gott som allt går att köpa.

TULLAR OCH AVGIFTER

Vill man sälja större mängder av en eller flera varor i Mercana måste man betala en tullavgift på 10% av varans eller varornas värde. Värdet uppskattas av en värderare och soldater ser till att man betalar i pengar eller lämnar en tiondel av godset. När man har betalt avgiften får man ett s. k. varubrev som inehåller en förteckning på de förtullade varorna. När man säljer varan kan köparen be att få se varubrevet. Alla som har rent mjöl i påsen skaffar således ett varubrev. Varubrev går att få tag på vid alla Mercanas stadsportar samt vid tullhuset i hamnen. Handeln med falska varubrev är ganska omfattande.

RELIGION

Majoriteten av Mercanas befolkning tillbedjer Olem, till vilkens ära ett stort tempel är uppfört mitt i staden. Enligt legenden skapade guden Olem, även kallad 'den Late', Altor och allt levande för att han var så uttråkad. Strax därpå ångrade sig Olem eftersom världen förde oväsen och inte alls var så rolig som han tänkt sig. Emellertid hade han svårt att besluta sig för omaket att förstöra sin skapelse och enligt prästerna grubblar han än. Olemdyrkarnas största uppgift är därför att be guden om nåd för att låta världen fortleva. Man försöker också roa Olem så att han inte ska bli trött och sur. Varje månad håller man skådespel och sångtävlingar på templets öppna scen för at beveka Olem. Vid festligheterna samlas nästan hela Mercanas befolkning på torget utanför templet.

I Mercana har också några Remuntrapräster (se Trakoriens religion) slagit sig ner. De får hållas på Olems teater när man av något skäl inte kan sätta upp ett skådespel. Man hoppas att guden ska finna de befängda galningarna roande.

MERCANERNA

Ungefär 85% av Mercanas befolning är människor. De återstående femton procenten är halvlängdsmän och ankor, vilka bor i speciella stadsdelar i stadens utkanter. Ankorna har byggt upp en trämur runt sitt område och de släpper bara in varelser av andra raser om de har goda skäl för sitt besök. Gycklare och handelsmän släpps så gott som alltid in.

HAMUR

De södra delarna av Klomellien utgörs av Melashebergen, som p. g. a. sin otillgänglighet alltid har varit ett populärt tillhåll för barbarer och rövare. Där bor även svartfolk som några gånger om året gör räder mot slätten nedanför bergen. Därför är befolkningen i södra Klomellien vida berömda för att vara härdade och vältränade krigare, och de lever verkligen upp till det ryktet. För några hundra år sedan fann geologen Niel Småhacka en stor silveråder i de då relativt outforskade bergen. För att skydda gruvan byggde man ett fort, vilket med åren expanderades till Hamur, Klomelliens fjärde största stad.

POLITIK

Upptäcktsresanden och skribenten Habblar beskrev i en rapport efter en resa i Klomellien hur ett val går till i Hamur:

"... Syd-klomellerna är synnerligen ett hårdfört släkte. Jag bevittnade vid ett tillfälle hur befolkningen i staden Hamur utser sin regent för det närmast påföljande åren. Spektaklet ägde rum på en stor rund scen och det började med att alla kandidaterna, åtta stycken, tågade in och placerade sig i mitten med ryggarna mot varandra. De bar olika vapen, allt från ofantliga svärd till små klubbor. Det gick nämnligen ut på att döda alla motståndare, och till den som blev ensam kvar tilldelades kronan. Så började kampen. När sex av kämparna låg blodiga på marken var det bara den väldige kämpen och de senaste åtta årens regent Humnur Krossaryxa och ett gossebarn i tonåren kvar. Utgången tycktes nu för publiken vara säker. Krossaryxa var dock uttröttad efter att ha dräpt de sex andra kandidaterna och hann inte ens göra ett enda utfall mot pojken innan han själv blödande från ett sår i halsen låg död på marken."

Gossebarnet som omtalas i texten antog efter segern namnet Mantar Vassekniv. När en kämpe vunnit ropar publiken ut ett namn, oftast inspirerat av det vapen eller tillvägagånssätt som kämpen använt sig av för att besegra de andra, vilket kämpen tar till efternamn. Mantar Vassekniv fick sålunda aldrig den respekt som t. ex. Brodwer Skallkrossare eller Ghulon Blodkäft fick.

Den som vinner regentskapet blir enväldig härskare över Hamur i ett år.

HANDEL

Från Hamur fraktas silver, järn och koppar från bergen ner till slätten. I Hamur skickas också livsmedel och andra förnödigheter ut till de mindre gruvorterna i närheten. Metallerna, som är en viktig exportvara, fraktas med hjälp av stora vagnar på en räls nedför bergen till floden Wemer där de flottas vidare ut i landet. De stora handelshusen i Mercana har i regel kontor i Hamur som tar hand om metallinköpen.

RELIGION

I Hamur dyrkan man Æsìr (se kapitlen om religion i Ransard och Jorduashur), även om gudarna har andra namn.

BEFOLKNING

Befolkningen utgörs av ca 60% människor, 30% dvärgar och 10% vargmän. I Hamur kan man säga att den starkes rätt råder, ty det finns ingen polismakt utöver en kunglig livvakt på ungefär femtio man. Alla män över fjorton år är skyldiga att gå med i armén om det skulle behövas. De som bor i Hamur är i regel vänliga men råa och de älskar att berätta våldsamma historier som en normal människa skulle ha svårt att skratta åt.

Hamurerna är ättlingar till de barbarer som vid tiden för Jorpagnas uppkomst drog sig söderut. I Hamur blandades de med kolonisatörer från Jorduashur. Det senare arvet är numera nästan omärkbart.

HANTVERK

Många olika metaller och ädelstenar som kommer från gruvor i bergen byter ägare i Hamur. Staden är ett idealiskt ställe för hantverk och smideri. Många av Klomelliens skickligaste hantverkare bosätter sig därför förr eller senare i Hamur. Speciellt berömda är de silver– och vapensmiden som flitigt exporteras över hela Ereb. Man har exempelvis tillverkat mässingsgloberna till den berömda kronolaben i Tricilve.

KORT OM ANDRA STADSSTATER

NYA ARNO

Statsskick: Oligarki
Befolkning: ca 4.500
Religion: Den Lysande Vägen (den caddiska grenen)
Huvudnäring: Jordbruk/fiske

Nya Arno grundades av överlevanden från ett förlist skepp från ön Caddo i Kopparhavet. De fortsatte leva precis som de hade gjort på Caddo, och de håller strikt på de seder och levnadsvanor de hade där. För mer information om Caddo, se beskrivningen av detta land. Kontakterna mellan Caddo och Nya Arno är mycket goda.

Trots att man tillhör den caddiska grenen av den Lysande Vägen så fördömer man inte bruket av magi i de övriga stadsstaterna; man är alldeles för små och svaga för att kunna göra något åt det.

ADDIASKA

Statsskick: Monarki
Befolkning: Ca 10.000
Religion: Den Lysande Vägen (den kardiska grenen)
Huvudnäring: Pärlfiske

Addiaska är en av Klomelliens yngre stadsstater. Den grundades när man för några hundra år sedan, upptäckte att det fanns väldigt mycket musslor ute på reven utanför kusten. Vad som lockade nybyggarna var dock inte musslorna själva utan pärlor som man kunde hitta i vissa musslor. Staden växte sedan med åren. Ett speciellt hantverk utvecklades också: konsten att göra smycken och andra ting av pärlor, bl. a. små miniatyrfigurer, utskurna ur en enda pärla. Addiaska styrs av en kung med fullt envälde.

YOLEV

Statsskick: Monarki
Befolkning: Ca 7.000
Religion: Den Lysande Vägen (den kardiska grenen)
Huvudnäring: Fiske

Yolev grundades först av alla städer av nybyggare från det gamla riket Jorpagna. Grundarna var fiskare som förvisats från sin hemtrakt och de sökte sig, till skillnad från de andra nybyggarna, till kusten. Befolkningen lever uteslutande på fisket och har på så sätt blivit totalt oberoende av resten av Klomellien. Man varken importerar eller exporterar några varor till de andra staterna och man är också den enda staten som lyckats hålla fred med sina grannstater. Fiskandet har gjort att befolkningen utvecklats till ytterst goda sjömän och många kaptener i Mercanas handelsflotta kommer från Yolev.

TRISKA

Statsskick: Oligarki
Befolkning: Ca 20.000
Religion: Dyrkan av Æsìr (se Ransard och Jorduashur)
Huvudnäring: Jordbruk

Det aggressiva Triska styrs helt av stadens tre mäktigaste ätter: Cudda, Vildbete och Peffomir. Stadsstaten skakas ständigt av inbördes maktkamper som bara mattas tillfälligt då man försöker roffa åt sig mer land från någon annan stadsstat i närheten. Ungefär 85% av Triskas befolkning livnär sig på jordbruk. Triska är därför Klomelliens största stadsstat till arealen. Vid missväxt brukar man skicka ut sin arme på plundringtåg till närliggande stater. Kommer krigarna tillbaka som segrare använder man bytet till att kompensera missväxten. Kommer armen tillbaka som förlorare eller inte alls har man åtminstone förlorat några munnar att mätta...

SANZAS

Statsskick: Demokrati
Befolkning: Ca 12.000
Religion: Ingen
Huvudnäring: Jordbruk

Sanzas första innevånare var halvlängdsmän som flytt från en hemtrakt som plundrats av svartfolk. Det kulliga området i Abzural påminde om deras hemtrakter och valdes som ny boplats. På kullarna runt staden odlas förnämlig tobak som exporteras till de andra staterna i Klomellien. Stadens små hus ligger utspridda över ett stort område så att staden mer påminner om en stor lantby än om en stad. Sanza styrs av borgmästaren och en samling ämbetsmän som kallas byrådet. Rådets medlemmar väljs vart femte år.

Halvlängdsmännen i Sanzas får ständigt se sig förolämpade av sina storvuxna grannar, men man ignorerar dessa så gott det går och försöker hålla sig på sin egen kant.

INTRESSANTA PLATSER

KVULMSJÖN

Kvulmsjön ligger invid bergen i östra Klomellien. Sjön har höga, branta stränder och dess vatten är brunfärgat och trögflytande. Ingen vet varför vattnet ser ut som det gör, men inom vissa religösa sekter omnämns Kvulmsjön som 'Gudarnas avlöpa' eller 'Det ondas anal'. En ohygglig stank gör att bara svartfolk vistas i dess närhet. Svartalfstammen 'De hårlösa' har sin boplats på sjöns norra strand. De livnär sig på att fiska den sällsynta kvulmerkarpen, som såvitt man vet bara lever i Kvulmsjön. Kvulmerkarpen betraktas av människorna i de större städerna som en delikatess och säljs där under namnet Gyllenkarp.

DIMMIGA DALEN

Dimmiga dalen ligger i de södra delarna av Klomellerbergen. Den täcks av en tjock dimma som aldrig tycks lätta. Ingen vet vad som finns under dimman ty få som gett sig ner i dalen har någonsin kommit tillbaka. Detta är ett utmärkt ställe att placera ett äverntyr på.

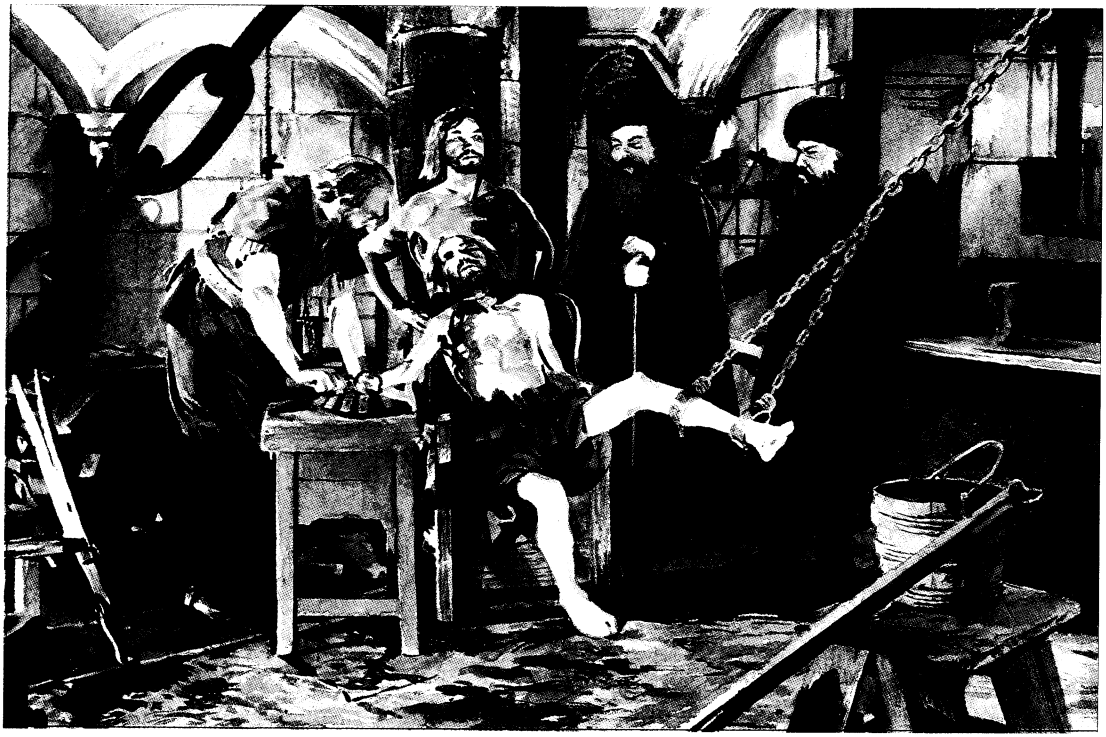
JORAGA

På ön Diamor i Jaggrack-sjön ligger ruinstaden Joraga. Joraga gick under när en magiker en gång kallade en elddemon från Kaos och misslyckades ta kontrollen över den. Demonen brände upp hela Diamor men lyckades inte ta sig från ön eftersom den varken kunde färdas genom luft eller vatten. När demonen så småningom hade förvandlat allt brännbart på ön till aska kunde den inte hålla sig brinnande längre utan dog. Befolkningen runt sjön seglar ytterst sällan i närheten av ön och går definitivt inte i land på den.

HISTORIA

Klomellien befolkades relativt sent eftersom området sedan gammalt var ett tillhåll för svartfolk. Kolonister från det gamla Jorpagna bosatte sig längs Kopparhavets norra kuster och fortsatte norrut i Zorakin. De seglade över Gryppas vik för att bygga städer i nuvarande Magilre, varifrån de först runt 620 fO vågade sig över bergen in i Klomellien. Den tredje Konfluxen drabbade inte Klomellien lika hårt som andra länder i regionen, och när Jorpagna gick under i katastrofen blev dess kolonier i Klomellien självständiga.

Under århundradena sedan konfluxen har Klomellien fört en anmärkningsvärt undanskymd tillvaro i Erebs historieböcker. Området har varit alltför splittrat av inre stridigheter för att kunna ha haft något finger med i spelet i världspolitiken, och det ligger lite för avsides till för att ha varit intressant för andra makter i området. Landets främsta fiende är Magilre, som alltid sneglat på Klomelliens råvarutillgångar. Man har goda kontakter med Kardien, med vilka man byter salt mot livsmedel och metaller. Just Klomelliens saltproduktion gör att man har ett ganska utspritt välstånd; det är inte många som är riktigt rika, men det finns inte heller så många som är riktigt fattiga. Vem som helst kan alltid skaffa sig en tunna och utvinna några kilo salt på några dagar. Salt är en mycket begärlig vara runt om i Ereb, och man kan göra sig goda förtjänster.

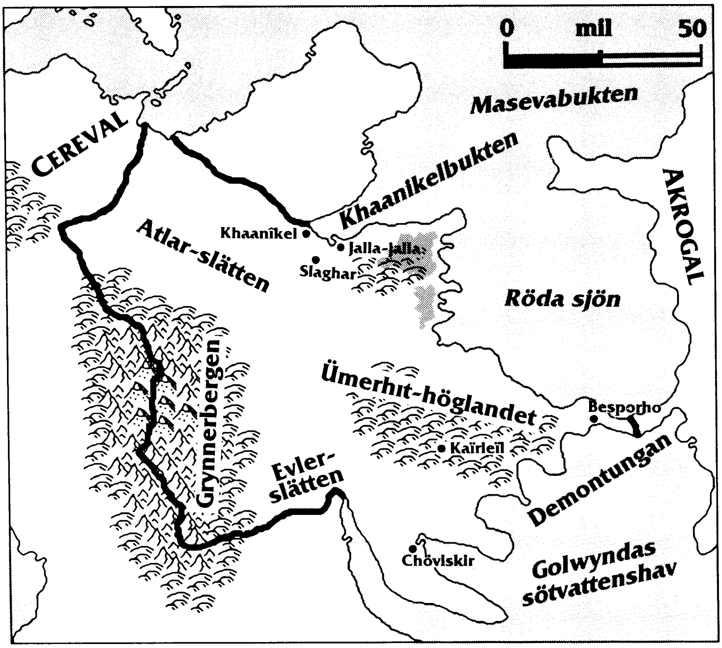


NIDLAND

Den här dagen hade vi mycket att göra i 'verkstan'. Tre stycken främlingar hade blivit ertappade av en gränspatrull ur folkarmén på väg över muren, och två discipler hade personligen kommit för att ta hand om dem. De smutsiga spionerna skulle minsann få ångra att de någonsin kommit till vårt sköna rike... De visste inte vad som väntade — vårt sköna labraatrium! Överdiscipel Omâkh befallde att vi skulle börja med Andra graden; i mitt tycke ett ganska lindrigt straff för en förrädare mot nationen, men man ifrågasätter inte gärna en överdiscpiels order. Man ville tydligen ha fram en bekännelse.

Medan vi spände fast det intet ont anande offret — den stackaren trodde tydligen att vi bara tänkte tortera honom lite grann på vanligt vis — så förberedde Omâkh och hans assistent den Andra gradens ritualer. Förrädaren skrek lite grann då vi ryckte ut hans naglar, men om han visste att detta bara var uppvärmningen skulle han nog ha talat, den fähunden. Då Omâkh befallde honom att tala dristade sig det aset till att spotta honom i ansiktet till svar, och till min stora glädje och tillfredsställelse beordrade överdiscipeln sin assisent till att avbryta förberedelserna, och i stället börja med den Fjärde gradens ritual — helvetesmarschen!

Vi spände fast ena benet i platinakedjan och injicerade Mörkersalvan i halspulsådern, och knappt hade vi gjort detta förrän kräket svimmade av smärtan. Disciplerna såg förnöjda på hur främlingens kropp gjorde små spasmatiska ryck då medlet började verka. Då främlingens ben började sparka — ett tecken på att han nu var i sitt eget lilla fantasihelvete, passade vi på att bränna om hans fingeravtryck. Vad som därefter hände vet jag inte, men när disciplerna var klara med sina ritualer var det bara en liten dallrande geléklump kvar på den stol där vi lämnat främlingen...



Invånarantal: ca 240.000
Befolkning: människor 100%
Huvudstad: Khaanîkel (ca 18.000)
Statsöverhuvud: Vicotnik Ärkemagikern
Styrelseform: magokratisk diktatur
Exportvaror: tyger, ädelmetaller, kryddor, hantverk
Importvaror: järn, slavar, vapen
Välstånd: fattigt
Armé: okänt. Troligen stark
Religion: kuzherismen (starkt rasistisk monoteism)
Övrigt: landet styrs med järnhand av mörkermagikern Vicotnik. Främlingar släpps ej in utan tillstånd. Magi förbjuden. Mur omger hela riket.

INLEDNING

I ostligaste Ereb, mellan Grynnerbergen och Demontungan, ligger det sägenomspunna Nidland. Landet i sig är ganska ungt, och starkt influerat av akrogalisk kultur. Detta har sin orsak i att landets grundare och envåldshärskare, Vicotnik Ärkemagikern, kommer från Akrogal.

GEOGRAFI

Nidland utgörs till större delen av en ungefär 400 meter hög högplatå. Vid kusterna sluttar landet ganska brant nedåt på en sträcka av några kilometer. De smala kustremsorna är rikligt beodlade av *alkhêri*, ett slags gräs vars ax kan malas till ett grönt mjöl. Uppe på höglandet är marken mycket mager, och den tunna jordskorpan binds upp av buskar och låga träd.

Höglandet bebos huvudsakligen av får och klippgetter som lever på de fåtaliga grästuvor som finns.

DEN STORA MUREN

Den Stora Muren löper längs hela Nidlands gräns mot omvärlden, även mot havet. Den är fyra meter hög och fyra meter tjock, och var femtionde meter reser sig sex meter höga torn. Muren uppfördes mellan åren 502 och 541, huvudsakligen av straffångar, brottslingar och inköpta slavar. I vart hundrade torn, det vill säga med fem kilometers mellanrum, finns kraftigt befästa portar. Det sägs vara omöjligt att ta sig in i Nidland på annat sätt än via dessa portar som bevakas natt som dag.

NIDLÄNNINGARNA

Nidlänningarna är ett högvuxet folk, med solbränd hy och svart, kraftigt hår. Stora yviga helskägg är standard hos männen. Så gott som alla nidlänningar är klädda enligt samma mönster; *puffader*, mycket vida byxor, på benen; en *khresh*, tygväst, eller *thogu*, en lång rock liknande en bad– eller morgonrock är det vanligaste plagget på överkroppen tillsammans med en luftig ljus skjorta. Huvudbonaden utgörs oftast av *burtanen*, en mycket lång tygremsa hoplindad till en boll som sätts på huvudet.

Under Vicotniks inflytande har de en gång stolta och högburna nidlänningarna blivit mentalt förslöade och svaga. De lyder order utan att tänka efter, och allt som Ärkemagikern eller hans domare yttrar är lag.

Nidlänningarna talar nidländska, en ursprungligen akrogalisk dialekt som blandats upp med joriska språk och barbarspråk så mycket så att den inte längre är förståelig för en annan akrogaler.

STATSSKICK

Vicotnik styr Nidland med järnhand. De som inte lyder hans påbud eller följer hans lagar, döms till straffarbete av varierande längd (för mindre förseelser) eller till Labraatriet (för grövre brott). Labraatriet är Ärkemagikerns egen experimentkammare där han och hans lärjungar tränar sina magiska färdigheter och försöker finna nya användningsområden. Dessa experiment är oftast *mycket* plågsamma. Skräckhistorier går om folk som fått sin benmärg förvandlad till kokande bly, som fått hela skelettet upplöst så att det bara varit en dallrande köttklump kvar, som fått huvudet nedflyttat på magen, eller som har drabbats av förbannelser som gör att de blir darrande nervvrak så fort de ser solens ljus. Hur mycket av detta som är sant är svårt att avgöra, men visst är att ingen kommer från Labraatriet utan antingen svåra missbildningar eller allvarliga psykiska problem. Dessa brottslingar blir oftast utstötta och ihjälslagna så fort de släpps ut från Labraatriet.

Vicotnik rustar för ett stort krig. För att lägga grunden till en total seger har han vidtagit tre åtgärder som skall göra honom till en naturlig ledare för nidlänningarna.

- Dels har han sett till så att folket i samhällets botten fått det bättre, så att de skall kunna vara dugliga soldater. Detta har också försatt dem i ett slags tacksamhetsskuld, och många har svurit Vicotnik evig trohet för att han 'räddat dem ur träsket'.
- Dels har han med besvärjelsers hjälp raderat ut det förflutna ur folks minnen och därigenom brutit banden med det gågna. Detta har gjort att den enda värld de känner till är Nidland, och allt annat betraktas med stor misstänksamhet.
- Dels har han genom sina hårda lagar och mörkermagins förmåga att läsa sinnen 'visat för folket att han är en rättvis ledare', som straffar de skyldiga och låter de oskyldiga gå. Detta i samband med kuzherismens läror gör att nidlänningarna halvt om halvt ser honom som en gudom.

STYRELSE

Vicotnik styr Nidland med ett antal medhjälpare som övervakar folket och vidarebefordrar Ärkemagikerns beslut. Vicotnik har närmast under sig tjugo lärjungar, även de väl insatta i mörkermagins mysterier, men långt ifrån fullärda som Vicotnik. De tjugo lärjungarna kallas i dagligt tal för domare, eftersom det är de som med sin tankeläsningsförmåga avgör vem som är brottsling och vem som är oskyldig. (För civilrättsliga mål finns en åttahundra kapitel lång bok med prejudikatsdomar, vanligen kallad *De åttahundra stegen.*)

De som är närmast under domarna är *disciplerna*, de som studerar mörkermagins innersta hemligheter och satsar på en framtid som domare. Dessa är mellan femtio och etthundra stycken unga lovande magiker som uppmärksammats av domarna på deras resor runt om i Nidland. De som inte klarar av sluttesterna i magikerakademin blir eremiter uppe i bergen och får avlägga ett löfte om aldrig använda sin magi. Vicotnik ser till så att de håller löftet...

Varje stad och by har en åldersmäster som ansvarar för stadens handlingar. Oftast är det byns äldste man som sköter denna syssla; dels eftersom han känner de flesta i byn och har lång livserfarenhet: dels eftersom det inte är någon större förlust om han skulle råka tabba sig... Åldersmästern har också inofficiellt beslutanderätt över samhällets befolkning. Vilka metoder han använder för att driva igenom sina beslut är egalt så länge de inte bryter mot Ärkemagikerns lagar.

BROTT OCH /*STRAFF*/

Här följer ett urval av de lagar som gäller i hela Nidland. Straffet för det aktuella brottet står sist, mellan snedstrecken.

- Det är förbjudet för icke nidlänningar att vistas på nidländsk jord (man kan få ett särskilt tillstånd om man betalar tillräckligt mycket, t. ex. 10 gm/dag). */Straffarbete i 1 månad per olovlig dag, samt böter om 10 gm per dag. (Har man inga pengar upprepas arbets–straffet.)/*
- Det är förbjudet att dräpa nidlänningar. */Labraatriet/*
- Det är förbjudet att stjäla nidlännings egendom. */Straffarbete 1 dag x stöldgodsets värde i sm/*

- Det är förbjudet att predika andra läror än Kuzhers i Nidland. /*Labraatriet*/
- Det är förbjudet att använda magi i Nidland. /*Labraatriet*/
- Det är förbjudet att tigga pengar eller livsmedel. /*Tvångsrekrytering till armén*/

HANDEL

Eftersom främlingar inte tillåts sätta sin fot på nidländsk mark utan särskilt tillstånd, så sker så gott som all handel på stora flottbasarer utanför hamnarna. På så sätt får man mycket god överblick över vad som kommer in och vad som förs ut ur landet.

De främsta exportvarorna är sidentyger, guld och silver, medan de viktigaste importvarorna är kryddor från Akrogal, timmer från Barbia, järn och vapen från dvärgarna i Grynnerbergen och hästar från Hynsolge. Nidlänningarna är kända för att vara hederliga handelsmän som betalar bra för god kvalitet.

MILITÄRMAKT

Ingen vet hur pass väl rustade nidlänningarna är, men mycket talar för att man för tillfället håller på att samla ihop väldiga arméer till den Stora Reningen, ett väldigt korståg över Ereb. Då Vicotnik först kom till Ereb år 468 eO utsade han nämligen en profetia om att världen hade ett dussin dussin år på sig att underkasta sig honom. Ännu, då två år återstår innan de 144 åren har passerat, har inget land ens velat tala med Vicotnik, och ingen vet vad som händer bakom den Stora muren.

RELIGION

Den enda tillåtna religionen i Nidland är kuzherismen. Denna religion skapades sannolikt av Vicotnik själv för att passa hans egna syften med tanke på Nidlands kommande öden. Vittberesta personer uppger sig dock ha stött på delar av kuzherismens läror på flera olika håll inom olika akrogaliska kulturer, vilket fått de lärde att tro att Vicotnik tagit snuttar ur flera olika läror och satt ihop de som passar honom.

Kuzherismen går i kort ut på att nidlänningarna är Kuzhers (*Kuzher* betyder 'den Ende [Guden]') utvalda folk som skall härska över Ereb. Andra folkslag är i alla avseenden underlägsna nidlänningarna, som med den Endes profet (Vicotnik) på sin sida skall krossa alla irrläror och återta den plats som Erebs härskarfolk som de är förutbestämda att vara.

Uppdiktade händelser i den avlägsna forntiden förklarar varför nidlänningarnas öden blivit som det blivit, bl. a. har de gång på gång svikit Kuzher och hängivit sig åt andra gudomar. Detta ger faktiskt många nidlänningar skamkänslor, vilket gör dem än mer fanatiska i sin tro.

Särskilt avskyvärda är de ondsinta älvfolken, vilka alltid satt käppar i hjulen för de framåtsträvande nidlänningarna, härskarrasen. Med sitt tålamod och mesiga väntande på 'det rätta ögonblicket' har de hindrat människan från att göra de framsteg de fick kännedom om redan vid skapelsen. Älvfolken är dessutom opålitliga, lögnaktiga och utrustade med demoniska förmågor, såsom mörkerseende, odödlighet och extra god hörsel. Deras ovala pupiller anses vara bevis för att de skapats av samme onde gud som skapade ormarna och vildkatterna. De spetsiga öronen anses vara en förlängning av deras vassa och skadliga själ.

För att kunna upplysa Erebs folk om hur saker och ting egentligen ligger till, så finns det två metoder; mission eller krig. De som inte godvilligt konverterar och erkänner nidlänningarna som Erebs självklara utvalda härskarfolk har själva valt det senare alternativet.

HISTORIA

Det område som numera utgör Nidland var länge en del av Hynsolge, men efter Dvärgarnas marsch i början av 400-talet eO blev området alltmer avskuret från den hynsolgiska kungamakten. Området kännetecknades av förvirring och allmän oreda.

Så en dag år 468 eO kom en kortvuxen, småkraftig man i fotsid svartbrun sidenkåpa vandrande österifrån över Demontungan in i Ereb. Han kallade sig Vicotnik Ärkemagikern, och de som undrade över hans tillnamn behövde inte fundera så länge till. I Österns okända länder hade han lärt sig magi som Erebs lärde aldrig hört talas om; en mäktig, ondskefull magi som mest verkade vara till för att ställa till bekymmer och elände för folk.

Vicotnik skaffade sig genom sitt karismatiska sätt snabbt flera anhängare, och snart

hade han drivit områdets fåtaliga och veka styresmän i landsflykt med sina onda besvärjelser. Genom sina följeslagare, som av Vicotnik lärde sig den nya magin, kunde Ärkemagikern styra folket som han ville. De som inte lydde hans påbud fick hemska straff, från förstorade näsor till avlägsnande av skelettet i kroppen på den 'skyldige'. De landsflyktiga adelsmännen gav området det föga lockande namnet Nidland, och så har landet fått heta sedan dess.

Till en början styrde Vicotnik sitt rike som en vanlig handelsstat, men efterhand började han proklamera nya lagar och förordningar för folket. De hynsolgiska gudar som folket dyrkat vid hans ankomst förbjöds, och i deras ställe införde Vicotnik sin egen religion; *kuzherismen*.

Vidare så skärptes straffen på alla vanliga brott betydligt, och Vicotniks 20 domare såg till så att alla fick 'rättvisa' domar. Främlingar släpptes inte längre in i landet hur som helst, utan tillstånd måste sökas i förväg. All form av magiutövande förbjöds, givetvis med undantag för Vicotniks lärjungar, de tjugo domarna. Skatterna fördubblades för de rikaste jordägarna, medan de fattiga sattes till tvångsarbete där de fick lön och mat.

Naturligtvis väckte dessa reformer många protester, men med mörkermagin i sin makt tordes ingen sätta sig upp emot Ärkemagikern.

År 502 påbörjades arbetet på Den Stora Muren, ett gigantiskt fästningsverk som ursprungligen var tänkt att göra hela Nidland till en enda stor borg. Smärre problem, främst brist på arbetskraft, har dock gjort att Muren på sina ställen, särskilt vid kusterna, är ofullständig.

Under de senaste sjuttio åren, sedan Muren fullbordades, har ytterst få rapporter kommit om vad som egentligen händer bakom 'stenridån', som Muren kallas. De mest tillförlitliga källorna uppger att Ärkemagikern håller på att rusta för ett enormt krig, men ingen tar dessa hot på egentligt allvar. Ett är dock säkert; Vicotnik har på något sätt fått ett enormt stöd bland nidlänningarna. Alla tycks vara honom lojala intill döden. Om detta beror på magiska krafter eller att han är en god ledare vet ingen, men många ser på nidlänningarnas fanatism med stor oro.



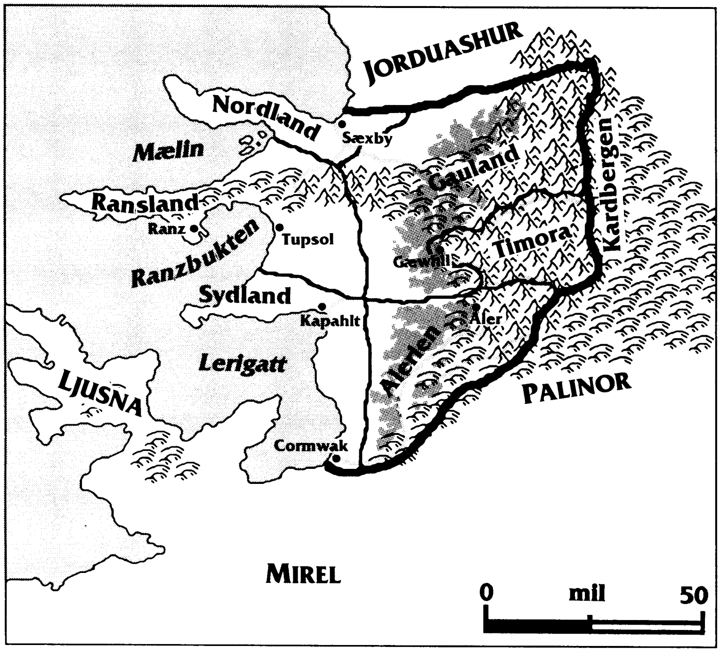
RANSARD

Striden var mycket jämn, men ingalunda ointressant. Det ena utfallet följde det andra och ingen utav krigarna visade några tecken på att mattas i sina attacker. De var bägge lika fast beslutna att vinna, och vem hade kunnat tro att den enkle, orustade styrmannen skulle kunna bjuda den ökände gripryttaren och klanhövdingen Ferdhan ap Griffwuth på en jämn kamp?

Bakgrunden till de bägge stolta, högburna männens fejd var lång och invecklad. Gahlan, en simpel, fridsam styrman från Sæxby, hade aldrig visat någon som helst vilja att hämnas sin far, som stupat i en skärmytsling mellan Ferdhans fader och missnöjda män från Sæxby, och han hade lydigt fogat sig i beslutet att Ferdhan valdes till klanhövding i stället för hans farbror.

Så hade Gahlan utan förvarning låtit dräpa tre av Ferdhans män då de kom för att driva in skatten på bytet från den senaste sommarens plundringståg. Ferdhan hade i egenskap av styrman fått tredubbel sold och var efter ett lyckat år en ganska förmögen man, och nu tyckte han tydligen att stunden var kommen att hämnas sin far, som 'av misstag' fått Ferdhans faders spjutspets i ryggen.

Gahlan var klädd i sin faders gamla kläder, med endast sin merrlokh som skydd; Ferdhan, däremot, stred i sin korta brynja, gamla hjälm och en liten tarque. Gahlan hade gått till ursinnig attack då Ferdhan och hans anhang kom till hans gård för att göra upp, och klanhövdingen hade till en början haft fullt sjå att hålla honom från sig. Ständiga undanmanövrer, parader och finter hade räddat den betydligt mer stridstränade Ferdhan från ett snabbt slut under Gahlans lätta svärd. Nu hade striden blivit jämnare, men utgången var mycket oviss. Var hämndens stund kommen, eller skulle Ferdhan kunna stå för sin faders 'misstag'?



Invånarantal: ca 130.000
Befolkning: 85% människor, 15% svartfolk
Huvudstad: Kapalht (ca 4.500)
Statsöverhuvud: Argald II
Styrelseform: klanbaserad monarki
Exportvaror: bergsalt, metaller, pälsverk
Importvaror: ädelmetaller, spannmål, plundringsbyte
Välstånd: normalt
Armé: mycket stark. Flygande grip-kavalleri
Religion: dyrkan av Æsir, en gudafamilj
Övrigt: Ransarderna är kända för sin hänsynslöshet i strid. De använder långa, öppna skepp till havs och flygande gripar till lands

INLEDNING

Konungariket Ransard är i södern allmänt sett som ett barbarrike, och ransarderna får ofta stå ut med att bli kallade saker som 'ondskans hantlangare' eller 'barbariets förkämpar'. De som känner till den ransardiska kulturen närmare vet dock att detta inte är sant. Folket är endast mycket avlägset besläktade med de övriga barbarfolken i Ereb.

En annan orsak till att ransarderna fått det dåliga rykte de faktiskt har är förmodligen deras val av allierade, griparna i Kardbergen. Trots att gripar inte är ondsinta av naturen, kan man få den uppfattningen när man hör talas om deras dåd i Ransarderrikets tjänst.

GEOGRAFI

Ransard ligger i västra Ereb, söder om Jorduashur och norr om Ljusnahalvön. Själva kärnan i riket består av de tre ransardiska halvöarna; från norr räknat Nordland, Ransland och Sydland. På senare tid har riket även lagt under sig de angränsande kungarikena Timora och Alerien. Dessa provinser är nominellt självständiga men deras vortiger, kungar, är ättlingar till den ransardiske härskaren och starkt förbundna av urgamla släktband.

Mellan Nordland, Ransland och Timora ligger Gauland, ett land som inte tillhör något av de fyra områdena. Vortigern i Gauland betalar tribut till den rasnardiske vortigern och skickar kämpar i händelse av krig. I övrigt är Gauland självständigt, men styresskicket är detsamma som i det övriga Ransard.

Ransard begränsas i öster av Kardbergen, som i sina högsta toppar når nästan 4.000 meter. I Kardbergen bor flera livskraftiga orcherstammar, bl. a. Röda månens orcher, som flera gånger gjort framgångsrika plundringståg ned mot kusten.

Nedanför bergen utbreder sig ett delvis skogsbeklätt högland som når nästan ända fram till kusten. Skogen är ganska gles, och på flera ställen har man lyckats bränna bort stora arealer som kan användas till åkermark i stället.

I Kardbergen finns ett stort antal gripnästen. Griparna är enstöringar som mestadels jagar bland bergen och i Palinor, där boskapen inte kan fly in i några skyddande skogar. För länge sedan lyckades man tämja ett antal unga gripar, och sedan metoden väl blivit känd har ransarderna byggt upp ett slagkraftigt gripkavalleri. Med dessa flygande bestar som riddjur sätter ransardiska krigare skräck i de mest vältränade trupper.

RANSARDERNA

Ransarderna är klart över medellängd (180 cm) och är därtill kraftigt byggda. De är ljushyade och har ofta blå ögon. Hårfärgen varierar, men så gott som alla vuxna män har kraftig skäggväxt.

Man klär sig av naturliga skäl ganska varmt, och av ullen från kardfåret väver man tjocka, vindtäta tyger som färgas med örter och mossor i lysande färger. Varje klan har sin egen speciella mönstring på sina klädedräkter; på så sätt kan man genast se vilken klan en ransarder tillhör. Basplaggen består av en enkel vit linneskjorta, en långärmad jacka och kraftiga hosor i enfärgat tyg, och en *merrlokh,* ett långt tygstycke som viras runt kroppen och sätts ihop framtill med ett spänne. Den hänger ganska löst på vänster sida av kroppen, så att man i brist på annat kan använda det överflödiga tyget att parera med i strid.

Då man rustar sig för strid är klädedräkten en helt annan. En ringbrynjeskjorta och arm– och benskenor av metallförstärkt läder är den vanligaste rustningen, tillsammans med en öppen konisk hjälm med ringbrynja som hänger från hjälmens underkant ned på axlarna. Favoritbeväpningen är en *seax* (ett mellanting mellan kort– och bredsvärd) och en *tarque* (en liten rundsköld med ett handgrepp i mitten). Tarquen används även som ett offensivt vapen; ungefär som en högerhänt boxare använder sitt raka vänsterslag kan ransarden knocka sin motståndare med skölden. Till detta bär man oftast även ett långt (2,5 meter) spjut som kan användas från hästryggen, i närstrid eller som kastspjut. En lång dolk fullbordar beväpningen. Somliga bär i stället för allt detta bara ett enormt tvåhandssvärd, en *glamorg*. Detta kan vara upp till två meter långt och fordrar väldig styrka för att svingas. Gripburna bågskyttar är inte särskilt vanliga men *oerhört* träffsäkra, och med sina järnhårda bågar kan de ransardiska bågskyttarna genomborra både en sköld och en stålhjälm med ett enda skott.

De ransarder som vid början av sin mognad anses kunna bli krigare, tränas mycket ingående i denna sysselsättning. Förutom vapenträning får man även träna obeväpnad närstrid, överlevnad i fält, excersis och att föra befäl.

VÄRDERINGAR

Formade av bittra konflikter har ransarderna blivit ett släkte av aristokratiska krigare med hög självkänsla. Likt många andra folk, till exempel jih-punerna, lever de efter stränga hederskodex som klart formulerar vad som är rätt och fel. Detta är nästan ett måste; tveksamhet är en stor synd i Ransard.

Ransarderna är ett högdraget, arrogant, stundtals grymt och hänsynslöst folk, som premierar fysisk styrka och föraktar obeslutsamhet och feghet över allt annat. Den idealiske ransardern skall vara stor, stark, rättvis, hård, känslokall och en god taktiker. Tyvärr, för landets fiender, är detta också ganska vanliga egenskaper.

Ransarderna anser sig vara överlägsna alla andra folk i Ereb (vilket de i viss mån också är), och de är inte direkt blygsamma av sig. Andra folkslag betraktas som ociviliserat slödder, knappt bättre än djur. Särskilt föraktfulla är de mot ankor, halvlängdsmän och svartfolk, som alla anses vara onaturliga skapelser av en perverterad gud. Man har egentligen ingenting emot älvfolk, men det är en allmänt utspridd trosuppfattning att man blir odödlig av att dricka alvblod, varför alverna nogsamt undviker ransarder.

Sinsemellan verkar ransarderna resonabla och rättvisa; de som begått något fel står för sitt brott och tar sitt straff utan att klaga. Mot andra folk kan de verka hänsynslöst känslokalla och obarmhärtiga. I det kärva klimatet har deras filosofi blivit ett redskap för överlevnad.

På slagfältet är ransarderna bokstavligt talat utan fruktan. En ransarders duglighet mäts ofta i hur många fiender han har dräpt, och många krigare bär hängande i bältet små käppar där de gör en skåra för varje offer. En ransarder som lider av mindervärdeskomplex lämnar oftast sin klan och beger sig ut i världen som lycksökare. De är då noga med att inte röja sin rätta bakgrund; ransarder är *inte* populära ute i Ereb.

SPRÅK

I Ransard talas ransardiska, en västnargurisk dialekt. Språket liknar sålunda jordiska ganska mycket, och man har också relativt lätt att förstå språken i de tidigare grannländerna Timora och Alerien.

STYRE

Ransarderna lever i klaner, bestående av mellan 50 och 500 personer. En klan motsvarar ungefär en nutida familj, men banden mellan klanmedlemmarna är *mycket* fasta. Klanens överhuvud är dess äldste manlige medlem, såvida denne inte anser sig ovärdig, i vilket fall han själv utser en annan klanhövding.

Klanernas praktiska funktioner är många. Genom att ha en väldigt fast sammanhållen gemenskap blir man starkare mot yttre påfrestningar, eftersom alla då hjälps åt i nödens stund. Klanerna förfogar över varsitt landområde, oftast några kvadratkilometer stort, där klanhövdingarna fungerar som ett slags länsherrar.

Det finns ingen fastställd rangordning mellan klanerna.

VORTIGERN

Ransard styrs av en kung, *vortigern*. Denne är landets härförare i krig, överdomare i alla rättsliga mål, administratör av rikets handel och rikets skattmästare. Vortigern sitter på tronen fem år i taget, varpå han skall godkännas av klanhövdingarna. Om han skulle befinnas olämplig som vortiger, eller om han själv anser sig ovärdig, så utser han själv sin efterföljare, vanligtvis, men inte alltid, sin äldste son.

Vortigern har absolut makt och behöver inte rådfråga någon annan innan han fattar ett beslut. De klanhövdingar som inte håller med konungen kan välja att inte lyda honom, men detta sker på egen risk. Förmodligen dör han innan han hinner ångra sig.

Eftersom varje klan bor inom ett ganska litet område, så fungerar klanhövdingarna automatiskt som ett slags länsherrar. Medlemmar ur en klan slår sig inte ned på andra klaners område, såvida de inte gifter in sig i den klanen eller köper mark av den. Ransard består sålunda av ett hundratal 'län' som lyder under en klanhövding. Staden Kapahlt och dess närmaste omgivning lyder alltid under den sittande vortigern, och folket som lever här har sålunda en särställning.

Landet styrs från huvudstaden Kapalht, där vortigern och hans hov finns. Staden är för övrigt den enda i Ransard värd namnet; övriga samhällen är ganska små,

LAGAR

Ransards lagar är jämfört med övriga Erebs ovanligt upplysta och humana; invånarnas självkänsla gör hårda straff onödiga. Som grundregel har man devisen att *"Behandla andra såsom du själv önskar bli behandlad"*. Detta kanske rimmar illa med tanke på deras uppträdande i strid, men ransarderna förutsätter att alla andra folk skall vara lika hårdföra i krig som de själva.

De använder dock aldrig tortyr mot krigsfångar; en besegrad fiende skall bemötas med respekt. En slav kan vänta sig ett tolerant, om än ovänligt och opersonligt, behandling.

Fejder klanerna emellan är inte helt ovanliga då man inte direkt kan avgöra vem som är skyldig. Oftast gäller fejderna landområden som två klaner gör anspråk på; vortigern är inte alltid tillgänglig för ett beslut. Oftast avgörs fejderna genom holmgångar mellan klanernas två bästa kämpar. Ett annat vanligt tvisteämne är dräpta släktingar; en dräpt klanfrände måste hämnas för att inte klanen skall vanäras.

Alla personlighetskränkande brott bestraffas hårt. Till dessa räknas våldtäkter, äktenskapsbrott och ärekränkning. Straffet är oftast döden (om den kränktes släktingar får bestämma) eller landsförvisning (om vortigern får bestämma).

HANDEL

Ransarderna är inte precis kända för att vara goda handelsmän, även om de ofta utger sig för att vara sådana. Sanningen är snarare att man rövar vad man behöver med våld; deras strandhugg i Magilre, Trakorien, Klomellien och till och med Kardien har satt skräck i mången oskyldig bonde. Med sina snabba, sjödugliga skepp kan de färdas långt för att få tag på vad man behöver; guld, silver, kryddor, tyger och juveler är de mest begärliga bytena. Med sin rörlighet och styrka är det sällan som ett land hinner sätta upp en tillräcklig härsmakt för att kunna slå tillbaka de plundrande ransarderna; alltför många nedbrända gårdar och utplundrade landsändar kan vittna om ransardernas brutalitet.

Det är mycket sällan som man för med sig gripar på plundringstågen; de är svåra att föra med sig till havs och är ganska 'stora i maten'. I stället litar man till båtarnas rörlighet och håller sig längs kusterna.

MILITÄRMAKT

Ransarderna slåss disciplinerat och metodiskt; trots att de älskar striden över allt annat behåller de sitt besinnade, yrkesmässiga sätt när de kämpar. Favoritformationen är *haphænern*, en sex man bred kil med två flankmän på vardera sidan och bågskyttar bakom formationen, mellan flankmännen och centern. Kilen, som består av 25 man, stormar fram och tar kontakt med fienden. Flankmännen, som ofta är beväpnade med tvåhandssvärd, ser till så att inte fienden inte kan komma runt centern och falla den i sidan. I det gap som uppstår mellan flankmännen och centern kan sedan bågskyttarna avlossa sina dödliga pilar, i första hand mot hästarna om fienden har kavalleri. När kilen fått kontakt sprider den långsamt ut sig mot sidorna, så att en linjeformation bildas. När denna linje är ungefär femton man bred, öppnar den ledet på ett ställe, där de övriga spränger fram i en ny kil.

GRIPARNA

Ransards mäktigaste allierade är de fruktade griparna, som lever i Kardbergen. Ransardernas hårda lynne gör att de kan tämja gripar och använda dem som riddjur, och varje klan med någorlunda självaktning äger åtminstone en tämjd grip. Dessa utgör tillsammans med sina lansförsedda ryttare Ransards mäktigaste anfallsvapen i krig.

Gripen har ett mycket intimt förhållande till sin tämjare, och det är inte särskilt troligt att den skulle bära någon annan på sin rygg än den som tämjt den.

I strid bär griparna en bröstplåt som skyddar hjälpligt mot pilar, men mestadels litar de till sin förmåga att göra snabba undanmanövrar. Gripryttarna är mycket duktiga på att kontrollera sina riddjur; FV på uppåt 20 är inte ovanliga. Dessutom är griparna i sig mycket skickliga flygare.

RELIGION

Ransarderna dyrkar Æsìr, en gudafamilj med ett mycket stort antal medlemmar. Se beskrivningen av Jorduashurs religion för en närmare förklaring.

Ransarderna tror att man återföds i gudarnas rike om man dör i strid; därav deras dödsförakt i bataljer.

HISTORIA

MÖRKERTIDEN

900-talet ca Barbarfolk kommer västerifrån till Ransard. Somliga vandrar vidare norrut till Jorduashur.

400-talet ca Svartfolk, främst orcher, kommer till Kardbergen österifrån.

27 fO Kungariket Ransard enas under Omric den Store.

22 Hanric son till Omric föds.

2 fO Hanric Silvertunga äktar prinsessan Timrin av Belgoth, som omfattar Ransland och Nordland. I enlighet med den belgothiske kungens vilja upprättas ett avtal om att den belgothiska kronan skall tillfalla Hanric av Ransard om kungen av Belgoth skulle dö utan arvingar.

1 fO–10 eO Det stora Frihetskriget. Klanhövdingarna i Belgoth gör uppror mot sin kung.Upproret slås ned efter många blodiga och bittra strider. Många av klanfejderna i Belgoth härstammar från denna tid.

12 Kungariket Belgoth införlivas med Ransard.

18 De västra klanerna i Belgoth gör revolt mot den ransardiske kungen.

24 Hanric Silvertunga möter revoltens ledare och fred sluts. De västra klanerna tvingas emigrera till området söder om Ljusnahalvön där de grundar ett självständigt rike nominellt underställt Ransard.

50 Ransarderna seglar över till den trakoriska ön Saphyna där de grundar en koloni.

129 Brödrakriget i Ransard.

130 De belgothiska klanerna i Ljusna besegras av en överväldigande klavykisk här ledd av Kornella Byxlös. Den regerande klanen faller samman och området förloras för alltid.

176 Kungariket Timolerien grundas öster om Ransard av flyktingar söderifrån.

181 Det första ransarderkriget. Klavykerna anfaller den ransardiska kolonin på Saphyna och strider uppstår på Gudienerslätten. Ransarderna är skickliga krigare och vinner till en början vissa framgångar, men tvingas retirera till Frimbolinerslätten där man förskansar sig i en defensiv position.

187 Efter flera års ställningskrig förstörs den ransardiska flottan i Rubakins vik, och ransardernas förrådslinjer skärs av. Bit för bit drivs kolonisterna tillbaka. Den härskan-

de klanen sedan 150 år tillbaka, Omric, störtas och klanen Amron tar vid.

191 Den siste ransarden faller för klavykernas härar.

204 Öster om Kardbergen bildas teokratet Palinor av den fanatiska Ghæril-sekten. Sekten upprätthåller skenet av att stödja den 'gode' guden Hjallbrand, men detta är i själva verket en täckmantel för 'Ondskans herre', Ghæril.

210 Palinor startar ett korståg mot det 'hedniska' Timolerien, och trots att 'korsfarare' anländer från hela Ereb så drivs de med ransardernas hjälp tillbaka över bergen.

277 Ransard sluter en allians med Milacke och Magilre i syfte att krossa det klavykiska riket.

287 Både Ransard och Magilre är intresserade av det bördiga Saphyna, och när segern är vunnen över klavykerna kan man inte enas om vem som skall få ön. Blodiga strider bryter ut, och när Milacke plötsligt byter sida tvingas både Magilre och Ransard tillbaka till fastlandet.

310 På hundraårsdagen av det förra korståget utropar Ghærîten av Palinor det andra Korståget mot hedningarna. En stor armé, i hemlighet stödd av krigsmagiker och nekromantiker, tågar mot Ransard, men timolerierna lyckas hålla Kardbergens pass och slå tillbaka de numerärt överlägsna korsfararna.

370 Andra ransarderkriget. När det klavykiska riket mattades efter inre splittringar ansåg Edorl den Unge att tiden var mogen för Ransard att återta sina forna kolonier på Saphyna och få revansch för förlusten 100 år tidigare. Hade inte Edorl gjort det taktiska misstaget att dela sin här så hade förmodligen det Trakoriska riket krossats redan innan det bildats. Nu gick det som det gick, och den ransardiska här som landstigit på Paratorna besegrades efter hårda strider. Utan stöd från denna stod huvudarmén på Saphyna ensam mot den segervissa fienden. Edorl den Unge stupade under den sista striden, och hans bror Margon Rådvis organiserade återfärden till Ransard.

378 Förlusten mot Trakorien ledde till att Margon Rådvis av klanen Amron störtades. Teldoric av klanen Omric blir utnämnd till ny vortiger och tar över Ransards styre.

387 Kungen av Timolerien avlider utan att utnämna någon av sina två söner till tronarvinge. Olika fraktioner inom adeln ser sin chans att få ökat inflytande och hetsar de bägge sönerna mot varandra. Ransard håller sig klokt nog utanför striderna

392 Kungariket Timolerien splittras i två riken; Timoria och Alerien. Med Teldorics av Ransard hjälp upprättas ett formellt fredsfördrag, men läget länderna emellan förblir mycket spänt.

410 Ytterligare ett korståg avgår från Palinor, denna gång stött av dvärgarna i Kûldkres norr om Palinor. Denna gång kommer anfallet överraskande, och Timora besegras. En stor ransardisk här samlas ihop och besegrar 'korsfararna' i slaget vid Herikols vad.

411 Korsets brödraskap grundas i Alerien som skydd mot framtida invasioner.

458 Ransard skickar i hemlighet 'diplomater' till Saphyna, och så småningom blir öns styrande alltmer infiltrerade.

462 Saphyna står nästan helt under Ransards kontroll.

488 Argald Omric, som till Gorm den Gamle föds. Han förutspås bli Ransards störste vortiger någonsin.

497 Det tredje ransarderkriget utbryter. Trakoriska trupper landstiger på Saphyna och Ransard skickar förstärkningar. Med följer vortigern själv och den nu 11-årige Argald. Efter år av blodiga strider visar det sig att Trakoriens numerära överlägsenhet återigen fäller utslaget. Vortigern Gorm den Gamle inser snart att situationen är ohållbar och att det skulle tjäna föga till om de sista av den ärorika klanen Omric skulle falla. Gorm samlar på vintern år 507 ihop återstoden av den ransardiska hären och seglar hemåt. Trakorierna följer efter och tar sakta men säkert in på ransarderna. Hälften av de flyende skeppen sänks eller bränns.

508 I Ransard begynner Griparnas Årtusende i och med att Argald Omric lyckas tämja en kungsgrip. Argald, nu titulerad Griptämjare, gifter sig med prinsessan Eowen av Narim (Gauland) och blir krönt till vortiger. Ett flertal av Kardbergens gripar tämjs och blir ransardernas tjänare.

510 På hundraårsdagen av det förra korståget lämnar det fjärde korståget Palinor, denna gång sämre organiserat än de tidigare. Ransarderna är förvarnade, och med sina nya bundsförvanter griparna kan man lätt avstyra Palinors invasionsförsök. Argald Griptäm-

jare dräper personligen palinorernas härförare, magikern Krarr.

513 Joran Gyllene, son till Argald, föds. Ransard expanderar i alla riktningar. Vargavintern. Isbarарerna från Orghin invarderar från både öster och väster. Svartfolkens bergsvargar söker sig ned till höglandet på jakt efter föda. Många ransarder får släppa livet till under trycket från vargar och barbarer. Ransard skickar mat och pälsar till det fattiga Narim.

515 Narim införlivas med Ransard efter ett beslut av den narimske kungen.

515 Nerol, son till Joran Gyllene, föds.

532 Argald Griptämjaren mördas av trakoriska spioner. Joran Gyllene kröns till vortiger.

540 Timora invaderas.

549 Joran Gyllene stupar i ett bakhåll strax innan slaget om Hæron. Nerol Omric kröns och avslutar det timoriska kriget.

559 Caorm Omric, fjärde sonen till Nerol, föds.

565–572 Orcherstammen Röda månen gör flera plundringståg mot Narims städer. Orcherna flyr dock ned i sina underjordiska städer så fort de stöter på ransardiska trupper. Orchernas krigsbyte blir omfattande.

573 Nerols söner dör en efter en och Nerol börjar se konspiratörer överallt. Nerol börjar bli impopulär bland klanhövdingarna. Caorm reser runt i Ereb och lär sig så mycket han kan om främmande länders stridskonster. Caorm blir sedermera känd som Caorm Alvvän, eftersom hans följeslagare var en gråalv som lämnat havet. Det sägs att de var blodsbröder.

582 Nerol störtas av de uppretade klanhövdinarna. Caorm Alvvän återvänder till Ransard, och efter ett kort men blodigt inbördeskrig lyckas Caorm med griparnas hjälp kväsa upprorsmännen.

583 Trevande kontakter tas med alverna i Kardskogen.

584 Argald den Yngre, son till Caorm, föds.

599 Teokratet Alerien anfaller Narim. Röda Månens orcher tågar under en besvärjelses skydd in i Kardskogarna där de plundrar alvboningar och skövlar skogen. Ransard som har den aleriska armén mellan sig och Kardskogarna kan inte, trots flera vädjanden, hjälpa alverna, vilka bryter kontakterna.

600–605 Ransard gör en motoffensiv och lyckas krossa den aleriska invasionsarmén. Den ransardiska hären under Caorm Alvväns befäl invaderar och besegrar Alerien. Caorm Alvvän mördas år 605 av sin timoriska älskarinna, återigen verkar Trakorien ha ett finger med i spelet. Argald den Yngre svär under kröningsceremonin att hämnas mordet på sin fader.

606–609 Argald smider planer och mobiliserar trupper för en slutgiltig konfrontation med Trakorien. Mängder av unga gripar tämjs.

610 eO NU!!!

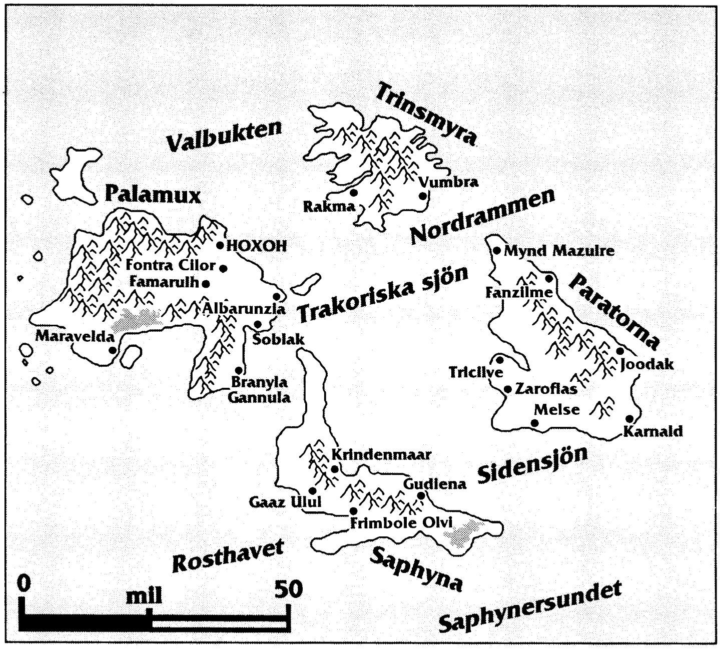


TRAKORIEN

Tyvärr har ingen riktig text till denna bild kunnat skrivas, emedan författaren själv tycks ha blivit Remuntra-dyrkare och numera lallar omkring ute i skogen med ett brett hånflin på sina läppar och fem tofsar på sin i övrigt kala hjässa. Han lär som följeslagare ha tagit bildens tecknare, vilken enligt flera källor under mystiska omständigheter försvunnit från sitt hem och arbete. Själva gör ni också bäst i att inte dröja er blick alltför länge vid bilden ovan, då den vid alltför noggrann betraktelse lätt kan framkalla ett vansinne liknande det som den forna författaren och den före detta tecknaren lider av. Sådan är just Remuntras lära; den som bryr sitt sinne alltför mycket med slika spörsmål riskerar att själv drabbas av det ovan nämnda vansinnet.

En Remuntra-dyrkare kännetecknas främst av de fem tofsarna samt ett totalt bekymmerslöst leverne. De hävdar att världen blott är en illusion och att ingenting egentligen spelar någon roll i evighetens oändliga perspektiv. Dyrkarna anser att den enklaste lösningen på alla världens och livets mysterier helt enkelt är att hävda att världen inte existerar, utan blott är en villfarelse. Läran har dock ett litet problem; om världen inte finns till, hur kan då läran självt finnas till? Hur kan man tro på en lära som man själv hävdar att den inte finns? Därom må de lärde tvista utan att komma till något resultat. Men, som sagt, bry er inte för mycket om det, ty då kan ni själva bli offer för Remuntras förbannelse.

Dyrkarnas till synes befängda synsätt kan dock mycket väl ha en förankring i verkligheten, ty vem har någonsin bevisat motsatsen? För övrigt, alltför mycket grubbel bevisar bara Remuntras tes att logiken är ett fängelse för den fria tanken.



Invånarantal: ca 160.000
Befolkning: 80% människor, 10% svartfolk, 10% ankor och halvlängdsmän
Huvudstad: Tricilve (ca 9.000)
Statsöverhuvud: Radassabar den Store
Styrelseform: Kejsardöme med starkt adelsmannaråd, bodåken
Exportvaror: metaller, tyger, jordbruksprodukter, salt
Importvaror: svavel, timmer, ädelmetaller, kryddor, lyxvaror
Välstånd: rikt
Armé: liten men stark kejserlig armé, stark flotta, legostyrkor utgör 75% av totala armén
Religion: flera olika

INLEDNING

Öriket Trakorien beskrivs noggrant i modulen Trakorien. Följande är bara avsett som en kort och allmänt hållen introduktion.

GEOGRAFI

Trakorien är ett örike bestående av fyra större öar; Palamux, Saphyna, Trinsmyra och Paratorna. De fyra öarna har alla sin egen speciella särprägel.

PALAMUX

Palamux är Trakorien största och folkrikaste ö. Ett stort antal folk lever här sida vid sida, om än inte i stor välmåga. De viktigaste områdena är det Heliga Kishatet, guden Shamash' starkaste fäste i Trakorien, samt Fokalerslätten vars oförskämt heta klimat orsakas av den speglande vägg som löper runt hela området. Långvarig konstbevattning med salthaltigt vatten gör att stora delar av denna slätt ej längre bär någon gröda.

I nordvästra Palamux lever de hetska kargomiterna, vilka fruktas av envar palamoxier. Den övriga ön skyddas från dessa illdådare endast genom Eniaken, en svampväxt av okänd härkomst som vuxit upp till en mur mellan Kargom och Nastrôl, öns huvudområde.

I den södra delen av ön ligger alvriket Gwondel Leigû vid den bukt som bildas av Thimassergapet. I närheten, strax västerut, lever jättemänniskorna tolgulderna, vilka skyddar Fokalerslätten från de hemskheter som lever på den västligaste delen av ön.

SAPHYNA

Saphyna benämns ofta 'Trakoriens kornbod' på grund av den oförskämt bördiga jord som den sydliga Frimbolinerslätten berikas med. De folk som lever här, saphynerna, är utan undantag särdeles godmodiga och enfaldiga jordbrukare. Ön delas i en nordlig och en sydlig del av Matagdebergen, i vars snötäckta toppar få levande varelser vill sätta bo, särskilt som stammar av elaka svartfolk lever här under stora mödor. Öns östra udde, Tocme, upptas till största delen av den oländiga Tocmeskogen, vars illvilliga snår inte låter någon passera utan mycken möda.

Norr om Matagdebergen ligger det hemtrevliga Korjulme, där de lokala baronerna håller ett vakande öga över de fruktodolingar som tillsammans med havets frukter utgör traktens levebröd.

Hela den västra utlöparen av Saphyna utgör

Krindenland, ett område där mystiska händelser gör att få vågar sätta sina fötter. Flera rykten omvärver trakten, men de hemskheter som besökare råkat ut för gör att få har velat undersöka saken närmare. En vanlig teori är att området är Ereb Altors skarv mot ett parallellt universum, vilket bl. a. orsakar våldsamma förändringar i områdets geografi, ofta över en enda natt. Detta faktum samt den okunskap man lider av rörande detta område, gör att det inte kan ges någon närmare beskrivning.

TRINSMYRA

Trinsmyra är Trakoriens minsta och kargaste ö, vilken likt en knagglig knölvals ryggfena sticker upp ur Valbuktens vatten. Ön har aldrig helt underordnat sig Trakoriens styre, och den oländiga terrängen har gjort ön svår att erövra med vapenmakt. Öns främsta tillgångar är dess tenn–, bly–, koppar– och silvergruvor, och från hamnen i Vumbra skeppas dessa metaller ut över hela Ereb.

Trinsmyra befolkas av flera sällsamma folk, bl. a. vargmännen i Vulferveden, de dansande milackerna, de känslosamma karkerna och de krigiska och rebelliska runglerna som tar sig över de tvärbranta bergen på skolopoder, ett insektoidsläkte liknande tusenfotingar. Bergens djupare hålor befolkas även av vättar och annat oknytt.

PARATORNA

Paratorna är Trakoriens huvudö, och från dess huvudstad Tricilve styrs det löst sammanhållna riket.

Ön rymmer flera platser av mer eller mindre deprimerande karaktär. I den nordliga provinsen Ilibaurien har en makthungrande droghandlares försök att dominera området lett till att folket är förslavat under opianderkryddan.

I Kryfferskogen på öns östra del växer den slingriga kryffermåran, som med sina törnen och sega stjälkar gör nästan hela skogen oframkomlig. Skeckerna, 'hundfolket', med in fläckiga hud är de enda som lever här.

I Skuggornas träsk i mitten av ön lever varelser med förmåga att driva de mest härdade personer till vansinne genom sina psykiska förmågor.

Den södra delen av ön är mer beboelig, och böljande sädesfält och frodiga betesmarker gör att ön, trots allt, är ett trevligt resmål.

TRAKORIERNA

På de trakoriska öarna lever ett flertal folkslag med sina egna speciella särdrag och kulturella egenheter. De två största folkslagen är palamoxierna på Palamux och paratornierna på Paratorna. På Saphyna lever de godmodiga och enfaldiga saphynerna, vilka ständigt utsätts för krig och plundringar på grund av sitt stora välstånd. Paratornierna har rykte om sig att vara högburna och stolta intill graven.

De folk som lever på öarna talar i allmänhet något av de västjoriska språken trakoriska, en västjorisk dialekt.

STATSSKICK

Det politiska styret på öarna har genomgått tre faser:

I. FEODALT VÄLDE I LASEMOS

Det tidiga Lasemos behärskades helt av adelssläkter med oinskränkt makt över sitt eget område. Någon kung fanns inte utan varje område var ett eget furstendöme. Ständiga strider pågick mellan riddarna, men folket blandades inte in mer än genom skattepålagor.

II. KLAVYKISKA RIKETS KEJSARVÄLDE

Klavykiska riket med Fontra Cilor som huvudstad grundades av flyktingar undan Lasemosi strider, vilka var måna om en sammanhållande makt. Man valde därför en kejsare på livstid, som till hjälp hade ett adelsmannaråd, "bodâken". Fortfarande hade adeln all makt, och varje släkt härskade över sina län, men med skyldigheter gentemot riket.

III. TRAKORISKA RIKETS OLIGARKI

Den Kastykiska omvändelsen (se avsnitt om historia och religion) undanröjde alla gamla principer, moralbegrepp och hämningar på Paratorna. Tänkaren Pisarus yttrade sina berömda ord "Slå mot allt! Krossa det bräckliga, ty därav ska enbart det hållbara äga bestånd!", vilket den samtida profaneten Makulon Nihivelli tolkade som att inget är heligt, utan bara mer eller mindre ändamålsenligt.

Styrelseformen med en kejsare och ett stort adelsmannaråd, Bodâken, har man plagierat

från det gamla riket på Palamux, men systemet är mindre stelt än fordom. Kejsaren väljs på livstid, men titeln går inte i arv. Härskarens livstid kan dessutom bli nog så kort om missnöje uppstår.

Från den stora rådsförsamlingen avdelas mindre grupper att sköta olika sysslor. Sådana grupper kallas *limbes* (= lemmar, singularis: *limba*) och representerar den mångarmade Kastykes händer och fötter. Några viktiga limbes är:

- Mana Xifa (Svärdshanden) — rikets försvar
- Mana Friga (Kalla handen) — lag och rätt
- Poda Arux (Guldfoten) — rikets finanser
- Mana Extenda (Rikets långa arm) — utrikespolitiken
- Mana Phena (Havshanden) — sjöfart och flotta
- Poda Snica (Framfoten) — handeln

Underavdelningar till limbes kallas *digeter* och *falaner* (fingrar och tår).

Kejsaren har fördelen att sitta med i alla limbes, vilket ger honom en unik inblick. Han har dessutom femdubbel röst i Bodâken.

Förutom Bodâken finns också en folkförsamling där rika borgare sköter en del praktiska frågor. Folkförsamlingen har i vissa fall begränsad vetorätt gentemot Bodâkens beslut.

HANDEL

Eftersom Trakorien är ett örike pågår en livlig trafik över vattnen. I Trakoriska sjön går ständigt handelsfartyg mellan öarna liksom till Magilre, Bzegusta och staden O, men utanför detta område är risken för pirater, odjur och stormar större. Visserligen patrullerar örlogsfartyg regelbundet kuststräckan mellan Bzegusta och Pik Nakra, men där bortom sker alla färder i konvoj.

Förutom svavelkonvojen till Marjura vår och höst går vanligen tre konvojer årligen till Melukha. En av dessa, den s. k. Kopparkonvojen fortsätter in i Kopparhavet till Caddo, Erebos och andra länder därborta.

Om tiderna är goda reser man ungefär vartannat år österut genom barbarvattnen för att ta sig in i Masevabukten ända ner till Demontungan, Erebs landförbindelse med Akrogal, där man lastar kamsunsk papir, kryddor och andra dyrbarheter från österlanden. Den sk ”demontraden” är farlig och kostsam, men betalar vid lyckliga tillfällen mångfaldigt igen eftersom man slipper Kopparhavets tullare och krämare.

De främsta exportvarorna från de trakoriska öarna är metaller, tyger, jordbruksprodukter och salt, medan de vanligaste importvarorna är svavel, timmer, ädelmetaller, kryddor och lyxvaror frön östern.

MILITÄRMAKT

Den trakoriska militärmakten består av legoarméer, hirder, roteknektar, folkmilis och privata arméer.

LEGOARMÉER

En legoarmé hyrs ut av sin härförare, kondottiären, som tecknar kontrakt med den uppdragsgivare som erbjuder bäst villkor. Kondottiären betalar ut sold till sina män, vilka själva äger sin utrustning.

Fördelarna med legotrupper är att rikets befolkning kan ägna sig åt nyttigare sysslor än krigstjänst. Man har en stående armé av yrkeskrigare som vid större fara dessutom snabbt kan träna upp folkmilis. Ett vapenlöst folk frestas inte heller så lätt till uppror och inbördeskrig i missnöjestider.

Nackdelarna är att legotrupper saknar djupare lojalitet och kan gå över till fienden om det kniper. Detta händer dock mera sällan eftersom en illojal kondottiär snart får dåligt rykte och därmed inga kontrakt. Legoarmén sviker i praktiken bara om uppdragsgivaren inte betalar eller utsätter den för omåttligt stora faror.

Ofta anklagas legotrupper för att spara sin svett och sitt blod, speciellt i strid mot yrkesbröder. Sant är att en legoarmé knappast kämpar till sista man om andra alternativ finns.

Skulle kondottiären dö kanske männen kan enas om en ny ledare, annars skingras armén och soldaterna söker ny anställning eller bildar rövarband.

En kontraktslös legoarmé kan utgöra en stor fara för sin omgivning. Det har hänt att man plundrat byar och krävt lösen av städer. I några fall har också kondottiärer installerat sig som härskare över mindre furstendömen.

Eftersom Trakoriska riket till stor del förlitar sig på kontrakterade legotrupper måste man skydda sig mot sådana otrevliga överraskningar. Man anlitar hellre många små

arméer än några få stora för att ingen enskild kondottiär ska bli för mäktig. Dessutom placerar ofta den fruktade säkerhetspolisen, Digeta Longa — lagens långa finger, spioner bland legotrupperna för att avslöja förrädare.

HIRDER

Hirderna är rikets egna yrkestrupper som lyder direkt under Bodâken eller kejsaren. Rikstrupperna nyttjas där man inte törs lita på legosoldater, t. ex. till huvudstadens försvar.

Hirdens befälhavare kallas hirdman om han är underställd den lokale prokuratorn, och storhirdman om han själv är primus prokurator eller lyder direkt under Mana Xifa.

Bara adelsmän från Paratorna eller Palamux kan bli hirdmän.

ROTEKNEKTAR

Roteknektar är lokala förmågor som underhålls av en rote, dvs av ett visst antal hushåll. Roteknektarna upprätthåller ordningen i byarna, sköter stadsvakt och skatteindrivning under den lokale fogden. De deltar bara i nödfall i rent militära operationer.

FOLKMILIS

I ofärdstider kan vanligt folk snabbutbildas till rikets försvar. Ofta lyder sådan folkmilis under den lokale kondottiären eller hirdmannen.

I fältslag händer det att kondottiärer skickar fram folkmilis för att dra på sig fiendens värsta missiler och trollformler, och på så sätt sparar sina egna män. Sådan taktik kallas "svart slagöppning" och anses knappast vara rumsren.

PRIVATARMÉER

Adelsmän med egna gods är berättigade att hålla en mindre armé för privat bruk. Om styrkorna ställs till rikets förfogande någon månad per år får adelsmannen vissa skattelättnader. Myndigheterna har dock synpunkter på omotiverat stora privatarméer. Man tillåter större trupper i gränstrakter eller i skogar med rövare och svartfolk, än man gör i pastoral jordbruksbygd.

Privatarméerna är ofta välutrustade men knappast vältränade; de har inte särskilt mycket att göra. Deras soldater är ofta mycket impopulära bland befolkningen.

FLOTTA

Krigsflottan ägs till största delen av riket under Mana Phena, men enheter av kondottiärtyp är vanliga, framför allt som fritt arbetande kapare i mer smutsiga ärenden och som piratbekämpare.

RELIGION

"Min Gud är en makt. Han låter sig bara förutses eller påverkas av egen vilja"

Bonselmius den fromme.

Trakorien har aldrig dominerats av en enda religion. Av den anledningen accepterar man de flesta läror. Ofta ser man den egna guden som medlem av ett större panteon bland idel respektabla, löjliga, barbariska eller bara mindre mäktiga kollegor.

Det stora teologiska käbblet i Trakorien handlar om huruvida världen finns eller bara är en illusion.

Alla religioner med självaktning har förstås sina speciella präster och riter, men vissa titlar från den urgamla laabniska kulturen lever allmänt kvar.

Det finns flera olika religioner i Trakorien; här nedan beskrivs bara de vanligaste:

1. ARKETYPISKA GUDAR

Arketypiska gudar är standardgudar som förekommer i de flesta kulturer, men under olika namn. Till exempel hittar man nästan överallt en skördegud, en himmelsgud, en dödsgud etc.

På öarna har de arketypiska gudarna ärvts från kejsardömet Jorpagna och spritt sig via den laabniska och därefter den klavykiska kulturen till dagens trakorier. Dessa gudar är okontroversiella och kan tillbes öppet överallt jämsides med mer speciella gudar. Man dyrkar på varje plats någon gud som har stort inflytande över områdets basnäringar, och lägger ofta till några lokala gudar. Dessa är de vanligaste arketypiska gudarna:

ENKI — SÖTVATTNETS HERRE

Enki låter sötvattnet skänka jorden dess fruktbarhet och liv. Från sin boning i det bottenlösa Abzû, en omätlig underjordisk sjö, låter han vishetens fruktbara och stilla vatten rinna som en klar flod in i människorna. Enki är också ålderdomens och traditionens beskyddare. Han vakar över allt gott kunnande.

ANXALIS — HAVSDJUPENS DROTTNING

Gudinnan Anxalis är havens nyckfulla gudinna och kanske den mest krusade bruksgudinnan av alla. I varje kustsamhälle finns kapell nära hamnen där fiskare eller deras hustrur kan be eller offra till Anxalis. Ofta fungerar byns lärare eller ålderman som lekmannapräst.

Munkar av Ambaquaorden utgör gudinnans vigda tjänare och reser ständigt mellan öarna. De får vanligen fri färd på alla skepp och tas väl emot på kusten, men förväntas också välsigna ortens farkoster och fiskeredskap vilket kan ta avsevärd tid.

ÖVRIGA ARKETYPISKA GUDAR

Bland andra arketypiska gudar kan nämnas:

- Tiamat. Tiamat är mer ett begrepp än en gud. Ordet betecknar närmast det urtillstånd av kaos ur vilket världens ordning uppstått. I skapelseberättelser ges Tiamat ofta formen av en jättekvinna eller ett vidunder, som skaparguden besegrar. Av kroppen skapas sedan världen.
- Marduk — stormarnas och vädrets herre
- Ezgela — Skyarnas gudinna
- Luvena — Mångudinnan. Luvena framställs ofta som sjukdomens och den smygande dödens gudinna, varför denna himlakropp har oförtjänt dåligt rykte i Trakorien. (Det bättras knappast upp av varulvar och annat elände). Luvena fruktas och blidkas, men dyrkas knappast öppet av vanligt folk. Däremot finns framför allt på Palamux ett antal hemliga måndyrkarsekter förknippade med nekromanti, människooffer och kannibalism.
- Ereshkigal — Dödrikets gudinna
- Valliman och Drigel — Solens väktare
- Tigwalwan — ljusets gud och de sjukas beskyddare

2. SHAMASH

När Moskorien och Fokale försaltades föll folkets hjärta i mörker så att svarta och onaturliga seder fick insteg. Krigen mot Trinsmyra försvagade Klavykiska riket så att Paratorna kunde göra sig fritt genom den Kastykiska omvändelsen år 304 eO. Dessa tråkiga händelser födde en religiös väckelse på Palamux, en dragning till andlig renhet.

Guden Shamash, sanningens gud, var ursprungligen en lättviktig medlem av Jorpagnas klassiska panteon, men kom nu väl till pass. Ett stycke av södra Moskorien bröts loss till en religiös stat — det heliga Kishatet.

Shamashs präster menar att världen är full av falska bilder och alls inget att lita på. Den rättfärdige bör istället hålla sig till sin uppriktiga tro och framförallt akta sig för hyckleri, flärd, förförelse och lögner.

Shamash dyrkas stillsamt med askes, studier och meditationer. Den trogne ska också offra en ansenlig del av sin inkomst till kyrkan (10–30 %) beroende på status.

Gudens heliga symboler är cirkeln, den klara kristallen och vattendroppen. Prästerna bär enkla kläder i brunt och vitt.

Rollpersoner som färdas i Kishatet stöter på oändliga regler. T. ex. anses det vara oanständigt att skratta offentligt. Vidare är speglar, bilder och dekorationer otillåtna varför de beslagtas eller målas över med tjära redan vid gränsen.

Farsegels Palamux är ingen speciellt förtjust i de dogmatiska och tråkiga shamasherna, men de bemöts med respekt för sin uppriktighet och sin lärdoms skull. Stegos' förmörkelse är vidare ett levande bevis för gudens makt och ger shamasherna visst anseende.

3. INASHTAR

Inashtar härstammar ursprungligen från isbarbarerna i nordost, men har sedan urminnes tider varit runglernas och hela Trinsmyras speciella skyddsgudinna. Hon är eldens, krigets och de ohämmade lustarnas gudinna. (Dessa företeelser har för isbarbarer ett nära samband)

Gudinnan porträtteras som en förödande vacker kvinna med spjut och enstaka rustningsdetaljer, omgiven av vilt flammande eldar. Vanliga symboler är duvan med hökhuvud och stridsluren med harposträngar.

Inashtar dyrkas extatiskt över hela Trinsmyra med jättelika bål, vild musik och dans, orgier och kämpalekar. Religionen är djupt rotad bland folket, men någon organiserad kyrka har aldrig funnits. Istället anses alla kvinnor ha mer eller mindre Inashavi — del i gudinnans väsen. Av denna anledning har kvinnan en stark ställning på Trinsmyra.

I brist på en sammanhållande kyrka har flera udda sekter uppstått inom Inashtarkulten.

En av de mest beryktade dyrkar demonen

Ghumgakk — "Hämnaren med de svarta läpparna". Sekten kallas RhabdoRana — "Den strimmiga grodans brödraskap", och har mördat tusentals offer sedan den bildades runt 150 eO.

Idag utgör RhabdoRana en yrkeskår av hängivna lönnmördare som terroriserar hela norra Ereb.

Mer rumsren och folklig är tron på "lilla läderfén", astrildernas drottning. Dessa astrilder är små flygande, mestadels osynliga älvor som ingriper mer eller mindre direkt i människors kärleksaffärer. Lilla läderfén tillbedes för att väcka någons lust eller för att frambringa starka barn på trevligast möjliga sätt. Hon avbildas ofta i värdshusens sovkamrar som en vacker, men oanständig älva.

4. KASTYKE

När paratornierna ville frigöra sig från moderön Palamux på 300-talet behövdes nya gudar för att hålla samman det unga folket. Man fann en lämplig lokal jaktgudinna med namnet Kastyke hos Paratornas urbefolkning, skogarnas skecker.

Bland skeckerna lärde Kastyke att livet är en kamp där man aldrig får ge upp. Den handlingskraftige och starke jägaren får hjälp, men den som inte visar livskraft förtjänar att gå under.

Dessa primitiva ideal formulerade paratornierna om till huvudtesen:

Kastyke älskar den som älskar sig själv!

Redan från början lade köpmännen beslag på Paratornas religion som passar deras syften alldeles ypperligt. Farsegels hemön är Kastykes prästerskap i första hand affärsagenter som ser till rikets och handelns välgång. I förbifarten rasslar de med andeskramlorna eller utför de heliga danserna för att upprätthålla sin andliga image. Ofta har de köpt sina prästerliga rättigheter för guld utan att ha läst ett ord teologi.

5. REMUNTRA

Remuntras lära är märkligast och mest fruktad av alla Trakoriens religioner. Kulten uppstod såvitt känt i Krindenmaar på Saphyna, där en kittelflickare vid namn Klastobrest Dimvett plötsligt drabbades av en okuvlig kallelse att predika. Klastobrest företog en missionsresa till Lasemos dit han anlände året 349 eO. Inom ett år hade han samlat en oförklarligt stor skara efterföljare, däribland flera adelsmän och högt lärda herrar som borde vetat bättre. Klastobrest seglade bort mot väster, inte mot något inbillat lyckorike, utan bara som en hyllning till guden Remuntra. Halva Lasemosi flotta följde honom och ingen enda återvände någonsin. Än idag är flottans öde okänt.

Remuntras enda begripliga påbud är att lära sig misstro världen och allt i den så att man vid livets slut kan lämna den med ett skratt. Denna till synes enkla idé ifrågasätter också sig själv vilket genast trasslar till det. Logiken är enligt Remuntra ett fängelse för människans fria innersta. Bästa vägen till frigörelse är att skratta, sjunga och göra det otänkbara.

En Remuntradyrkare rakar ofta sitt huvud så att fem tofsar återstår; en över vardera örat, en i pannan, en i nacken och en rakt uppstående på hjässan. Runt kroppen sveps ett enkelt tygstycke där prydnader fästs, såsom repstumpar, fiskhuvuden, en bägare fylld med gyttja, ett trasigt hjul eller ett vasstrå.

Sedan Klastobrest Dimvetts dagar är hela Trakorien skräckslaget inför guden Remuntras lära, ty den smittar som en sjukdom och tycks kunna drabba vem som helst utan varsel. Man nämner aldrig guden vid namn, eftersom blotta tanken på honom kan vara farlig. Speciellt utsatt är den som dräper eller behandlar en Remuntradyrkare illa.

Om Remuntradyrkare dyker upp ger man dem snabbt vad de vill ha och försöker sedan bli av med dem.

Förutom i Trakorien förekommer Remuntradyrkan även i Mercana i Klomellien och i vissa avlägsna delar av Magilre.

INFORMATION TILL SL

Dyrkan av guden Remuntra är ingen egentlig religion utan just ett smittsamt vansinne, en tankeparasit som tagit sig in i vår värld genom världsläckorna i Krindenland. Parasiten sprids inte genom kontakt utan just genom att man tänker på den, ungefär som när en melodi fastnar i huvudet och inte går att få bort.

Den som dräper en Remuntradyrkare drabbas lätt av läran, genom att oroa sig för just detta.

Om SL vill kan han låta rollfigurer slå ett PSY-slag i kritiska lägen.

HISTORIA

ARVET FRÅN FORNTIDEN

Trakoriens historia kan sägas börja med med den Tredje Konfluxen åren 599–598 fO. Konfluxen innebar kejsardömet Jorpagnas fall och den yndariska kulturens undergång.

Vid den tiden befolkades Trakorien till stor del av urfolk och barbarättlingar.

Jorpagna hade sedan 900-talet fO dominerat centrala Ereb, men kollapsade fullständigt i sviterna av den Tredje Konfluxen.

Riket hade vid den tiden just koloniserat Lasemos och Laabne på västra Palamux, varifrån man planerade en fortsatt erövring av nordhavets öar. Nu fann sig kolonisterna ensamma och övergivna i en kaotisk värld.

MÖRKERTIDEN

De joriska kolonisterna i Lasemos och Laabne på västra Palamux utkämpade under åren 550–250 fO ständigt mindre krig, ty många kände sig kallade till makten.

En falang magiker tog makten i Laabne runt 380 fO och uppförde Trakoriens första akademi i staden Voag Aspede. Dessa magiker isolerade sin stad för att få studiero medan striderna fortsatte i Lasemos och på ön Bhannavil.

Omsider märktes i Lasemosi land hur Laabne sög till sig dess kraft likt en igel, och sändebud skickades till Voag Aspede. Men de grå eminenserna var förblindade av sin konst, ty den var allt som återstod för dem, och de lät förhäxa de utsända.

Då samlades en här under Baskimer Brushane och de grå eminenserna störtades med list sedan Voag Aspede fallit och flera grymma slag utkämpats. Sedan den dagen ligger Laabne grått och öde, men världsfrånvända sekter lär fortfarande gömma sig i trakten.

Baskimer Brushane härskade nu över ett enat Lasemos och fred föll äntligen över landet. Efter striden mot de grå eminenserna bannlystes all magi i Lasemos.

MOSKORIEN KOLONISERAS 290–160 FO

Redan runt 290 fO knöt folken i östra Lasemos vänskapsband med älvfolken i Gwondel Leigû under gemensamma strider mot invaderande svartfolk från vildlandet Klagga. Alverna berättade för människorna om rika slätter österut, och lät kolonister passera skogarna. Kolonisterna trängde snart ut på den Moskoriska slätten och började bruka jorden. De kallade sig klavyker av ”klavys”, som betyder nyckel, ty de hade låst upp dörren till ett förlovat land.

KLAVYKISKA KRIGEN 130–68 FO

I Moskorien spred kanaler floden Gushars vatten ut över jorden så att den blomstrade utan like. På den varma Fokalerslätten byggde stormän jaktslott, och trädgårdar anlades där fruktträd gav tredubbel skörd.

Med sådant överflöd kunde klavykerna ägna mycken tid åt sitt tänkande och sitt hantverk, så att en högkultur stod fram på slätten mellan städerna Yoh och Albarunzia.

De primitiva jägarfolk, som tidigare varit ensamma herrar på låglandet, förstod inget av bevattningskonst, och då de nu såg hur klavykerna frodades, blev de avundsamma och ville ha sin jord tillbaka. Många krig utkämpades i dessa dagar mellan folken. I kriget slöt klavykerna en bestående allians med tolgulderna, och dessa jättemän har sedan den tiden levt i vänskap med folket på slätten.

Strax efter krigets slut år 68 fO föddes Klavykiska riket bestående av Moskorien, Fokale, Naströl och nuvarande Kishatet.

KRISTALLENS SEKLER

Perioden 50 fO–150 eO på Palamux kallas Kristallens sekler. Då gjordes upprepade misslyckade försök att rensa Kargom från måndyrkare, nekromanti och svartfolk.

KOLONIERNA

Efter att ha säkrat makten över Palamoxi slättland seglade klavykiska kolonister vidare till Stegos och Paratorna, där städerna Zaroflas, Siola och Melse grundlades.

Man anlade även kolonier utanför Trakorien. Under åren 100-150 eO ”befriades” Bzegusta från Magilres tyranni för att bli en viktig flottbas inom riket. Staden Torilia grundades på västra Ereb.

Den heliga Kornella ledde missioner mot fastlandet och grundade staden O under strider mot kungariket Ransard.

Staden O förlorades emellertid snart, och den heliga kvinnan fick en uppenbarelse från havsgudinnan Anxalis med innebörden att klavykerna skulle hålla sig på öarna där hon

kunde hålla ett öga dem. Sedan denna tid härstammar trakoriernas stora motvilja mot att etablera sig på fastlandet.

PALAMOXI FÖRSALTANDE

Klavykerna bevattnade jorden i Fokale och Moskorien genom att leda ut vatten i ett nätverk av kanaler. Då vattnet dunstade kvarlämnades salt på åkrarna. Kanalerna avlämnade också så mycket slam att floderna fick svårt att ta sig till havet. Med tiden kunde bara korn, som tål mer salt än vete, odlas och nuför tiden ligger större delen av slätten öde. Detta är palamoxernas stora sorg och orsaken till deras ofta dystra sinnen.

FÖRSTA RANSARDERKRIGET 180-200 EO

När klavykerna landsteg på Saphyna kom de på allvar i kontakt med det aggressiva kungariket Ransard. Fiendskap uppstod vid första ögonkastet och snart korsades klingor på Gudienerslätten, öns klassiska stridsfält. Ransarderna drevs tillbaka över Matagdebergen, men lyckades hålla Frimbolinerslätten i ytterligare ett par decennier. Bägge sidor var fast beslutna att behålla sitt grepp om Saphyna, och först med sjöslaget i Rubakins vik år 199 eO avgjordes kampen till klavykernas fördel.

DE GALNA MILACKERNA PÅ TRINSMYRA 220–300 EO

MILACKI ENANDE

Under 200-talets första hälft gjorde palamoxiska nybyggare flera försök att kolonisera södra Trinsmyra, men slogs ständigt tillbaka. Under striderna enades Milacke mot den gemensamma fienden.

Runt år 250 hände så det oerhörda. Den segerrika klavykiska flottan besegrades av en långt underlägsen styrka från Trinsmyra. De snabba katremasserna seglade runt rikets tunga skepp och satte eld på dem med vildeld, en underlig brinnande vätska från Cruri.

Innan man visste ordet av hade horder av rungler, milacker och karker i förbund med isbarbarer från norr landstigit vid staden HOXOH för att marschera mot huvudstaden. Det visade sig nu hur långt förfallet gått i Moskorien, ty inom en vecka hade inkräktarna erövrat och plundrat Frimbole Olvi medan rikets huvudstyrka fortfarande vaktade Saphyna mot ransarder.

Efter nästan ett decenniums strider hade milackernas härförare Hiatus Neffro tillsammans med styrkor från Magilre och Ransard erövrat nästan hela Palamux. Efter diverse förvecklingar lämnade de de senare ön, vilket fick den stridslystne Hiatus att tappa lusten för ytterligare strider. Klayverna kunde slå tillbaka, och milackernas grepp om ön var brutet.

VÄCKELSETIDEN 304-360 EO

KASTYKISKA OMVÄNDELSEN 304 EO

I skuggan av krigen mellan klavyker och trinsmyrer, vaknade på Paratorna en önskan till oberoende. År 304 eO förklarade man sig fritt från det mörbultade Klavykiska riket som efter några lama strider bara kunde sucka uppgivet. Frigörelsen kallas den Kastykiska omvändelsen, ty samtidigt instiftades gudinnan Kastyke som Paratornas officiella skyddsväsen.

Den nybildade nationen, bestående av Paratornas sydliga områden Bralorge och Karramak, kallade sig Trakorien, av ordet 'traekor', som betyder "att andas fritt".

DET HELIGA KISHATET GRUNDAS 311 EO

På Palamux märktes efter de misslyckade krigen en religiös väckelse, ett behov av att rena sig från det gamla förstockade klavykiska arvet. I staden Frand uppstod Shamashkulten, som snart spred sig som en löpeld. Flera mäktiga sekter och ordnar bildades, och snart höjdes kravet på en religiös stat.

År 311 eO bildades det fristående, heliga Kishatet utan större motstånd. Till att börja med utgjordes Kishatet av staden Frand med omgivningar, men snart utökades det.

ANDRA RANSARDERKRIGET 370-385 EO

Då Klavykiska riket mattades, tog ransarderna tillfället i akt att åter sticka fram sina ludna trynen ur barbarskogarna. Man landsteg med härar såväl på Saphyna som på södra Paratorna.

I all hast slöt sig trakorierna samman med det nybildade Kishatet, och lyckades efter blodiga strider driva bort inkräktarna, vilka förföljdes i alla väderstreck.

UTVECKLINGSTIDEN 385-450 EO

TRAKORISKA RIKET GRUNDAS

Trakorien kände sig omåttligt mäktigt efter segern över ransarderna. Man förklarade sig snart som arvtagare till Klavykiska riket, och övertog dess styresform. Nu kallade man sig Trakoriska riket och förklarade i vulstiga deklarationer hur man avsåg försvara nordens ljus mot barbariet.

Man hade efter det Andra Ransarderkriget fått en koloni på ön Palamux, staden Soblak.

PARATORNI STORHETSTID 450-? EO

Trakoriska riket hade år 460 eO rensat Paratorna från svartfolk och byggt upp en lönsam handel med omvärlden. Man var redo att åter trakassera sina grannar.

ILIBAURIEN ERÖVRAS 460 EO

Det oberoende Ilibaurien på norra Paratorna var en ständig nagel i ögat på det stolta riket. Den onde alkemikern Astrumal diFoldt anlitades och lanserade opianderkryddan bland ilibarerna, en såväl nedbrytande som vanebildande läckerhet av okänt ursprung. Snart kom Ilibaurien under drogernas välde och kunde erövras utan strid, men landet lider än i dag av svårt drogmissbruk och är riket till liten nytta.

KOLONIERNA ERÖVRAS

Efter ett antal förödmjukande förhandlingar, där både hot och mutor nyttjades, överlät klavykerna sina kolonier utanför de trakoriska öarna till Trakoriska riket. Klavykiska riket upphörde i praktiken att existera, och man talade nu istället om Moskorien, Fokale osv.

TREDJE RANSARDERKRIGET 497-507 EO

Nominellt hade Saphyna varit självständigt sedan det Andra Ransarderkriget, men i frånvaro av andra makter hade ransarder åter etablerat sig på Frimbolinerslätten. Nu ansåg trakorierna tiden mogen att driva bort ransarderna en gång för alla och inledde förföljelser. En flotta från Ransard ilade till undsättning och snart var striderna åter i full gång. Trakorierna införlivade Gudienerslätten med riket för att ha ett fast brohuvud på Saphyna, och drev utan större svårigheter tillbaka barbarerna till fastlandet.

SAPHYNI UPPROR 520-525 EO

Vissa nationalistiska kretsar på Saphyna ogillade Trakoriska rikets ankomst och samlade en här. Denna här bestod av diverse brottslingar och slavar som matats med en ny drog kallad zombin. Zombinet fick kämparna att lyda varje order utan tvekan, tyvärr också fiendens order, vilket man förbisett. I slaget som kallas ”Ylarnas afton” sökte de två sidorna överrösta varandra för att ta kommandot över den drogade hären. Trakorierna segrade genom den högröstade härolden Skrynk, och det saphynska motståndet mjuknade som en mogen banan, så att hela ön kom under rikets välde och snart införlivades.

INVASIONEN I KARK 530 EO

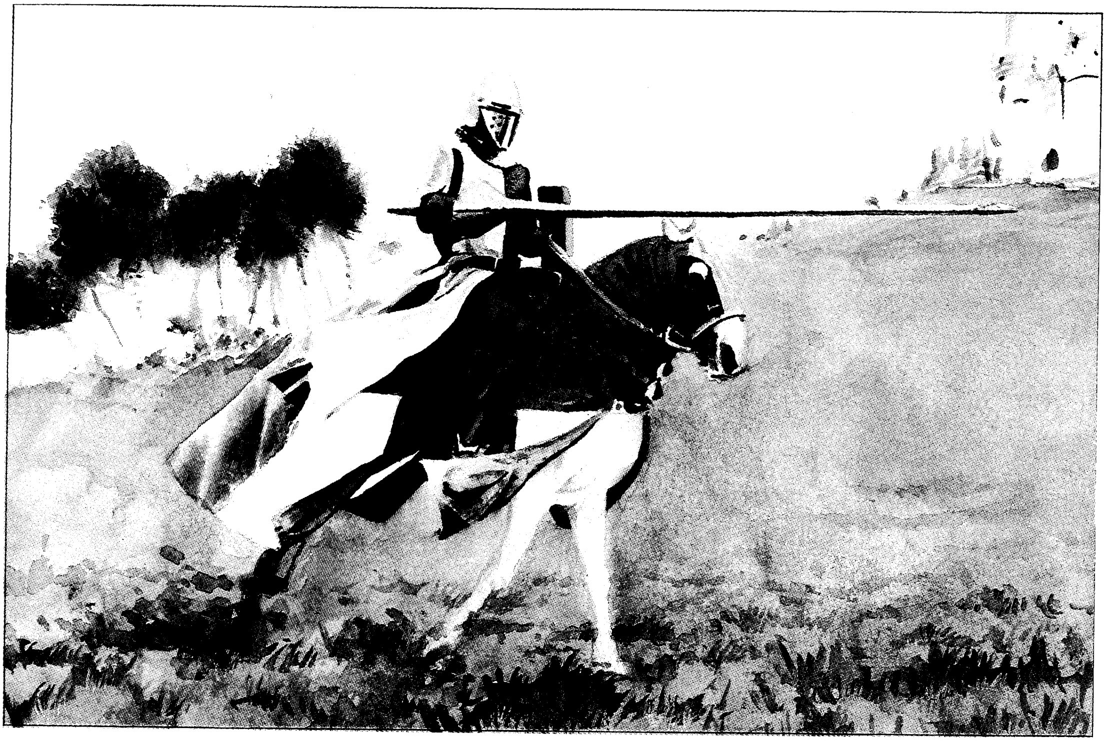
År 530 invaderade trakorierna södra Trinsmyra och var nu så starka att de knäckte öns motstånd. den härksande ätten på ön, Åålskallarna, flydde upp bland de otillgängliga bergen i Rung, som ingen enda erövrare någonsin lyckats kontrollera. Landsdelen Kark gjordes till en del av Trakoriska riket, medan Milacke fick behålla sin självständighet.

OCKUPATION AV ARHEM PÅ MARJURA 595 EO

På slutet av 500-talet eO blev svavel en eftertraktad handelsvara då vinsvavling och andra användningsområden upptäcktes. Trakorierna påmindes om svavelträsken på ön Marjura och ockuperade staden Arhem med omnejd.

SVAVELVINTERNS SLUT 610 EO NUTID

År 610 slutar svavelvintern och kungariket Cruri kan åter träda fram ur isen. Hur detta ska sluta återstår att se.



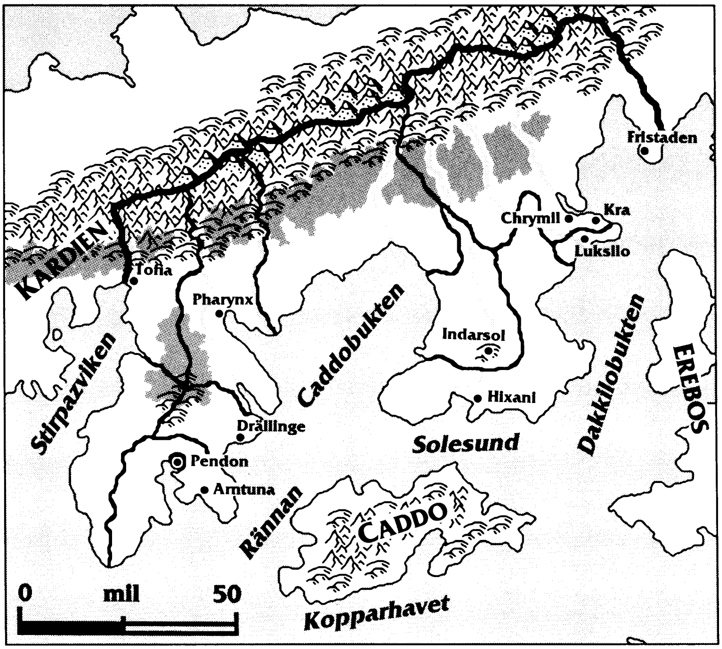
ZORAKIN

Riddar Kristiern av Lindormsborg fällde visiret, sporrade hästen och sänkte sin lans för anloppet mot sin motståndare i finalen i dagens tornering. Med det svart-gula schabraket fladdrande i vinden kisade han genom hjälmens smala ögonspringa bort mot den sköld där hans lansspets förhoppningsvis snart skulle träffa.

Med vänster hand styrde han sin starka och vältränade springare mot höger sida av rännarbanans skrank. Hans motståndare, baron Alrik av Dûrland, gjorde detsamma, men tycktes tveka vid sporrandet av sin häst. Ett tecken på obeslutsamhet, eller bara ett försök att irritera sin motståndare? Riddar Kristiern sköt bort tankarna och koncentrerade sig på den punkt där balkarna på baronens sköld möttes. Lindormsborgs herre tänkte på de otaliga gånger han gjort exakt samma manövrer i strid, då det gällde blodigt allvar; då ett misstag kunde betyda slutet på karriären som riddare; då en lätt justering av lansspetsens läge kunde medföra invaliditet, stympning, eller i värsta fall...

Publikens jubel mötte Riddar Kristiern då han närmade sig läktarna. Alla de närvarande, inklusive Hans Majestät Konungen av Zorakin, blickade spänt på de bägge riddarnas framfart mot varandra. Här stod mer än ett vackert svärd på spel, här gällde det även äran, den belöning som ingen kan bli bestulen på, det som lever kvar i evärderliga tider och får folk att lyfta på ögonbrynen och nämna ett namn med vördnad. Äran att i ärlig strid ha besegrat gräddan av Zorakins riddare, äran att krönas till tornerspelens herre av konungen själv, äran att vinna en ljuv dams uppskattning... äran.

Riddarna möttes med ett brak som av ett åsknedslag. Kristiern kände sin sköld tryckas in, kände sin egen lans brytas, kände hur marken mötte hans rygg med obönhörlig kraft. Han reste sig mörbultad och såg sin motståndare ligga på andra sidan skranket, medvetslös och... besegrad!



Invånarantal: ca 250.000
Befolkning: människor 90%, ankor 5%, älvfolk 4%, halvlängdsmän 1%
Huvudstad: Pendon (ca 7.500)
Statsöverhuvud: Valien VII Rättråde
Styrelseform: feodal monarki
Exportvaror: spannmål, järn, timmer, pälsverk
Importvaror: tyger, salt, ädelmetaller
Välstånd: normalt
Armé: mycket starkt riddarkavalleri, svag flotta, starka kyrkliga trupper.
Religion: Lysande Vägen
Övrigt: Zorakin beskrivs ingående i modulen Ivanhoe

INLEDNING

På Aidne-halvöns södra del ligger kungariket Zorakin, ett rike med anor från det gamla Jorpagna. Riket är uppbyggt efter feodal modell, med en enväldig kung som styr över ett stort antal länsherrar. Folket i detta ganska välbärgade land har mycket lite att säga till om.

Landet Zorakin beskrivs ingående i modulen Drakar och Demoner Ivanhoe. Följande är bara tänkt som en kort och allmänt hållen introduktion.

GEOGRAFI

Zorakin är ett land som uppvisar mycket stora skillnader mellan de olika landsändarna och hertigdömena. I norr bildar de mäktiga Aidne-bergen ett kargt kalfjällslandskap och i söder rullar de bördiga slätterna ut mot Kopparhavets blågröna vatten. Väster om riket ligger Kardien med dess stora skillnader mellan nord och syd, och österut skär Dakkilobuktens småvikar in ända till bergen och spärrar vägen mot länderna i öster.

Zorakin består i huvudsak av två stora halvöar, Grindanu i väst och Indar i öst. Mellan dem sträcker sig en smal kustremsa. De två halvöarna liknar varandra så tillvida att de är bördiga, relativt flacka och ganska tätt befolkade, och det är dessa som utgör det egentliga Zorakin. De norra delarna är antingen för skogiga eller för bergiga för att jordbruket skall ge någon egentlig avkastning och i dessa delar livnär sig den knappa befolkningen i stället på gruvdrift, jakt och skogsbruk.

GRINDANU

Grindanu består till ungefär hälften av Torilskogen och till hälften av odlad mark. Torilskogen var ursprungligen en ljus och lummig lövskog, men sedan svartfolken kom hit i början av 100-talet eO har den vuxit igen totalt och mörkret har sänkt sig och gjort skogen farlig och ond. Öster om skogen flyter den kalla och snabba Jostefloden fram på sin väg från bergen till havet. Mot slutet av sin färd stannar floden upp och utvecklar det stora och oländiga Grimmaniträsket, en plats av ringa intresse men med otaliga hemska berättelser och sägner omkring sig.

Jostefloden är faktiskt den enda större floden på hela Grindanu, vars åkrar suger upp det mesta av det vatten som faller från skyarna.

På Grindanu lever ungefär hälften av Zorakins befolkning, men här är folket mer koncentrerat till städerna än i det mer glest befolkade jordbruksområdet Indar.

INDAR

I östra Zorakin ligger Indar, en bördig och flack halvö som till tre fjärdedelar är uppodlad. De breda och långsamma floderna Solaån och Granströmmen förser tillsammans med ett nätverk av diken åkrarna med tillräckliga vattenmängder för att man skall kunna få Kopparhavets största skördar. I den västra delen av halvön har jorden blivit så hårt exploaterad att den inte längre går att bruka. Där ägnar man sig i stället åt boskapsuppfödning. Det blåsiga klimatet på denna halvö har gjort att slätten är översållad med väderkvarnar.

Norr om själva halvön Indar och längs Aidnebergens fot sträcker sig en stor skog, Nordbergaskogen. Denna bebos huvudsakligen av skogsalver, men även människor, satyrer och skygga svanmöer lever här. Stora delar av den östra delen av skogen, den del som ligger i hertigdömet Salamora, är helt och hållet bebodda av älvfolk som levererar en viss mängd pälsverk och örter varje år mot att de skall få ha skogen för sig själva. Människor som förirrat sig hit avvisas mestadels vänligt men bestämt. Svartfolk dödas fortast möjligt.

FOLKSLAG

I Zorakin lever främst två folkslag; pennerna och legerdierna. Bägge är de av jorisk härkomst, men skillnader långt tillbaka har gjort att de har lite olika syn på livet. Dessa två folkslag utgör ungefär tre fjärdedelar av Zorakins befolkning, och de utgör vad man kallar de typiska zorakierna.

PENNERNA

Pennerna är ett joriskt folk som bor på södra delen av Grindanu. De är ättlingar till det folk som levde på Grindanu innan konfluxen och har ärvt det mesta av sin kultur från det gamla Jorpagna.

Pennerna talar en dialekt av joriska som i mycket påminner om den ursprungliga joriskan. Eftersom Valien Rikesbyggare själv var en penner blev det en överrepresentation av dessa då de första vasallerna utkorades av konungen och alltsedan dess har större delen av Zorakins överklass utgjorts av penner. De anses tillsammans med legerdierna vara de 'typiska zorakierna'.

Av tradition är pennerna krigare och handelsmän. De anses vara mer kultiverade än de flesta andra folk på Aidnehalvön och den myckna forskning i Jorpagnas samhällsliv som de bedrivit (t. ex. genom olika munkordnar) har lett till att deras kultur påminner mycket om de ursprungliga jorernas. Joriska hantverksföremål har t. ex. mycket hög status bland pennerna och genuint jorisk arkitektur och klädsel blev mycket på modet bland överklassen på 500-talet eO Man föredrar ljusa färger och öppna, luftiga platser.

Pennerna är något över medellängd och är ofta kraftigt byggda. Detta gör dem till mycket dugliga krigare och de har också en känsla för taktik och organisation som är unik bland jorerna. Detta gör dem till en naturlig överklass och det är sällan som någon opponerat sig mot denna självtagna rätt. Om de gjort det har de snabbt tystats. Så gott som alla penner är varmt religiösa.

LEGERDIERNA

Folket på Indar var innan konfluxen utpräglade jordbrukare och hade drabbats hårt av dess härjningar, men eftersom halvön var mycket tätt befolkat redan innan konfluxen hade man en stor befolkning kvar även efteråt. Man slöt sig till en början samman i ett slags kollektivjordbruk, men redan efter något århundrade avvecklades dessa och vid tiden för lindskiarnerkrigen var varje gård i princip ett eget rike, vilket gjorde att området var mycket sårbart mot lindskiarnarnas väldrillade arméer.

Efter lindskiarnerkrigen, då Indar skövlats metodiskt och grundligt, återstod en lång period av uppbyggnad som varje bonde själv tog hand om. Han bands därmed än fastare till den jord han brukade vilket blev en förutsättning för livegenskapen som uppkom efter några decennier. I och med att bönderna bodde ensamma och relativt isolerade blev det mycket enkelt för adelsmännen på Indar att få total kontroll över dem. Detta har lett till att jordbruket är underutvecklat och omodernt och endast den osedvanligt bördiga jorden gör att det ändå går ihop.

Legerdierna är ett folk som är hårt kuvat av adeln, som mestadels är av pennisk härkomst. Eftersom de flesta legerdier är livegna jordbrukare har de inte haft stor möjlighet att bygga upp någon kultur alls, utan man jobbar

och sliter och betalar sina skatter. Den legerdiska dialekten är mycket utpräglad eftersom det nästan inte förekommer några korta vokaler. Så gott som alla legerdier är mycket religiösa, vilket ytterligare underlättar för adeln att hålla dem i schack, eftersom prästerna helt står under adelns kontroll.

STATSKICK

Zorakins högste styresman är naturligtvis kungen, som ärver titeln av sin fader. Riket var ursprungligen ett valrike, d. v. s. den populäraste adelsmannen i landet valdes till kung, men år 156 eO lyckades kungen införa ärftlig tronföljd. Zorakin styrs dock i praktiken inte av kungen, utan av adelsmän som en gång i tiden fått landet av konungen.

STYRELSE

Zorakins befolkning delas i huvudsak i tre grupper. Majoriteten, ungefär tre fjärdedelar, lyder under en baron som officiellt lyder under en greve som officiellt lyder under en hertig som officiellt lyder under konungen. Den fjärde fjärdedelen är det sk kronofolket, som lyder under en markis som lyder direkt under konungen. Den tredje gruppen, ungefär en tjugondel av befolkningen, bor i de fria städerna, som styrs av en borgmästare i spetsen för ett stadsråd som är underställt kungen. Rikets Råd fungerar som lagstiftande och rådgivande instans för hela rikets skötsel, och ständerna är lagstiftande och rådgivande för allt kronoland. Den Lysande Vägens kyrka äger ungefär en tiondel av Zorakins mark, främst land som baroner skänkt kyrkan då de legat på sitt yttersta för att mässor skall läsas över deras själar.

ADELN

Vid Stora Tinget som hölls år 55 fO beslöt konungen att belöna alla de som under kriget mot lindskiarnarna ställt upp som tungt rustade ryttare med ett landområde. Han upphöjde varje riddare, som de främsta ryttarna kom att kallas, till baroner, och gav dem landområden motsvarande några kvadratkilometer att förvalta. Mer framstående medhjälpare upphöjdes till grevar som skulle samordna baronernas arbete och ha ansvaret för större landamären, motsvarande mellan fem och tjugo baronier. Hans tio närmaste män upphöjdes till hertigar och erhöll områden bestående av tre till fem grevskap som förläning. I sina egna förläningar hade man rätt att själv stifta lagar och ta upp skatter, men den länsherre som lät sitt folk svälta på grund av för höga skatter skulle omedelbart fråntagas sitt län och förklaras 'såsom den uslaste och fredlösaste av varelser'.

Ursprungligen var länen inte ärftliga, utan varje gång som en länsherre dog utsåg hans närmast överordnade en efterträdare. Av tradition och medkänsla var det dock oftast de avlidnas äldste son som övertog sin faders post, och enligt denna hävdarätt blev förläningarna allt mer ärftliga. Eftersom det även låg i hertigarnas och grevarnas intresse att länen blev ärftliga, struntade dessa efter hand i att välja sina undersåtars efterträdare, och efter år 100 eO var det nästan automatiskt att den avlidne vasallens äldste son tog över förvaltarskapet över länet.

Då en ny länsherre korades, skulle han samtidigt svära en ed till sin herre att 'bistå med råd och dåd', vilket innebar att han skulle ställa upp ett visst antal rustade krigare närhelst herren önskade. Kungen kunde alltså förfoga över närmare 1.000 riddare plus eventuella bondeuppbåd och legotrupper. Städerna, som vanligtvis inte höll sig med några riddare, bidrog istället med antingen en viss penningsumma eller ett antal soldater ur stadsvakten då konungen kallade.

Detta var ett system som fungerade väl i teorin, men så småningom, då länen blivit ärftliga och konungen därmed förlorat den direkta kontrollen över dem, började adelsmännen ta sig vissa friheter och blev allt mer självständiga gentemot kronan. Det hände ofta att adelsmännen stred inbördes på grund av privata konflikter, och då riket kom i krig köpte adelsmännen ut sig och svarade på härmönstringen med en pengabörs istället för med trupper då de inte ville lämna sina egna förläningar obevakade. Detta ledde till att bruket av legotrupper ökade, och i takt med detta minskade riddarnas betydelse. Framemot 600-talet kan konungen inte räkna med mer än hälften av rikets tillgängliga riddare vid en härmönstring.

En baron har i stort sett oinskränkt makt i sin egen förläning. Han stiftar själv alla lagar och driver in de av honom fastslagna skatterna. En bonde betalar skatt i jordbruksproduk-

ter värda mellan fem och femton guldmynt per år till sin baron, som dessutom kan ta upp avgifter då bönderna vill använda hans broar, kvarnar, vinpressar, vägar o. s. v., saker som endast baronen har råd att bygga. Skatterna varierar beroende på hur rik bygden är, och man kan vara förvissad om att alla baroner tar upp precis så mycket skatt som det går utan att folket gör uppror.

KRONOMARKERNA OCH MARKISERNA

Konung Valien insåg då han styckade upp sitt rike att han själv inte kunde leva på sina hopsamlade tillgångar allena, och han valde därför ut vissa speciellt lönsamma baronier som kronomark, vilkas avkastning och skatter skulle tillfalla konungen och finansiera hans verksamhet. Tillsammans uppgick dessa gårdars totala landareal till en femtedel av rikets totala. Skatterna för dessa gods var oftast något lägre än de för de vanliga baronierna, eftersom inte lika många skulle dela på kakan. Valien bestämde dessutom att en baron, för en ganska stor summa pengar, kunde köpa sig fri från sin greve och istället göra sitt baroni till kronomark, där han som markis själv fick bestämma. Detta innebar att han i princip blev sin egen herre, eftersom konungens insyn i markisernas verksamhet inte var lika direkt som grevens i baronens. Å andra sidan tvingas en markis årligen svära konungen trohet och det skall sålunda aldrig vara några tvivel om var han står i händelse av konflikt, men så länge det inte är krig är det klart fördelaktigt att vara markis.

DE FRIA STÄDERNA

Av alla Zorakins nära hundra större städer har ett tjugotal köpt sig fria från sina länsherrar och också blivit ett slags kronomark, lydande under alldeles speciella lagar. De fria städerna är i stort sett självstyrande, även om de officiellt står under konungens jurisdiktion.

Fria städer styrs som regel av ett stadsråd med ett udda antal ledamöter, vanligtvis mellan 11 och 21 stycken. I spetsen sitter borgmästaren, som är konungens ämbetsman. Rådsmedlemmarna sitter på livstid och då någon dör utser det kvarvarande rådet en efterträdare. I rådet brukar vanligtvis representanter från de olika yrkesgrupperna i staden sitta. Korrumption är mycket vanligt. Ofta har varje rådsmedlem speciellt ansvar för en viss del av styret, t. ex. stadsvakten. Han har under sig ett antal män som utför hans order, i fallet med stadsvakten en kapten och ett antal sergeanter. I bontisâternas (stiftens) huvudstäder är bontisâlerna (biskoparna) garanterade en plats i stadsrådet.

Stadsrådets uppgift är att sköta stadens styrelse, att stifta de lagar som behövs, att administrera tullen, stadsvakten, underhåll av offentliga byggnader, försvaret, ge byggnadslov och affärstillstånd, att organisera festligheter o. s. v. Eftersom städernas befolkning till tre fjärdedelar består av hantverkare och köpmän tas skatter upp i form av pengar, inte i jordbruksprodukter som är brukligt på landsbygden. Skatterna på hantverkare och köpmän varierar från stad till stad, men vanligtvis ligger den på mellan tjugo och trettio guldmynt per år. Av detta går ungefär tio guldmynt till kungen, som med dessa inkomster samt inkomsterna från kronomarkerna skall finansiera riket.

Somliga städer har köpts fria av en viss grupp i staden, t. ex. kyrkan eller ett visst hantverkarskrå. Dessa städer är alltså nästan helt dominerade av den gruppen, eftersom nästan alla medlemmar i rådet kommer därifrån.

De städer som ligger i ett vanligt baroni är organiserade på liknande sätt, men skatterna är något lägre och baronen är automatiskt enväldig borgmästare. Rådet utför bara hans beslut.

RIKETS RÅD OCH STÄNDERNA

Kungens rådgivande, verkställande och officiellt lagstiftande instanser kallas Rikets Råd och ständerna. Rikets Råd består av fjorton medlemmar plus kungen, och är ansvarigt för att kungens beslut blir verkställda. Varje ledamot i Rådet är ansvarig för sitt specialområde, t. ex. flottan, armén, tullarna, skatteindrivningen, myntslagningen o. s. v. De mäktigaste i Rådet är drotsen, chefen för ständerna (se nedan); kanslern, som är chef för kansliet, som sköter rikets finanser; och marsken, som är ansvarig för armén. Rådet har dessutom rätt att komma med förslag till beslut som konungen skall fatta och skall även agera rådgivare åt konungen. Under vissa perioder då konungarna har varit veliga och svaga har Rådet haft mycket stor makt,

medan mer självständiga och handlingskraftiga kungar helt har kört över dem. Kungen har numera ingen skyldighet att lyssna på Rådet.

Ständerna är det samordnande organet för alla kungens jordegendomar, d. v. s. såväl kronojord som fria städer. Alla borgmästare och markiser har rätt att sitta i ständerna, som egentligen skall sammankallas en gång per år för att rösta igenom alla beslut som drotsen, de själva eller Rikets Råd lagt fram. Kungliga förslag behöver numera inte röstas igenom i ständerna utan kan godtas i alla fall och därför har man ofta inte brytt sig om att kalla dem till omröstning. Under hela 300-talet t. ex., sammankallades ständerna endast två gånger.

Ursprungligen, i konung Valiens första lagsamling, sades det att även alla hertigar, grevar och baroner skulle sitta i ständerna. Det sades också att en majoritet av såväl Rikets Råd som ständerna måste stödja ett kungligt förslag för att det skulle kunna röstas igenom. För Valien var detta naturligtvis inget problem, eftersom han själv utsett Rådet och ständerna, men senare kom detta att innebära att kungens makt blev alldeles för svag då han inte kunde vara säker på att få igenom sina beslut. Den märklige kung Karolu XI lyckades dock genom list och rävspel upphäva denna lag och dessutom göra Zorakin till arvrike 156 eO.

Den enda egentliga uppgift ständerna har haft efter detta är att lägga fram förslag till lagar inför Rikets Råd och kungen. Vid ständernas sammankallande har även nya lagar kungjorts, men kungen har hela makten i sina händer.

HANDEL

Zorakin bedriver, trots att man inte är en utpräglad handelsstat, riklig handel med de övriga kopparhavsländerna. De främsta exportvarorna är spannmål, järn, timmer och pälsverk.

Viktiga importvaror är tyger, salt och ädelmetaller.

UTRIKESPOLITIK

Zorakin har i alla tider varit ett ganska starkt rike, vilket avskräckt anfall från andra länder. Mellan åren 370 och 394 deltog man i Berendiens krig mot Felicien, men då man fick sin flotta krossad av de starka felicierna tvingades man sluta fred.

Förhållandet till Caddo har alltsedan den Stora Schismen varit mycket spänt, och även om man inte krigat aktivt har man bekämpat varandra via handelsblockader och korståg i Morëlvidyn.

Förhållandet till Erebos har alltid varit ganska gott, eftersom handelsutbytet varit mycket lönande för bägge parter. Likaså har zorakierna de senaste sex seklen haft goda handelsförbindelser med kardierna.

Berendien har varit en gammal bundsförvant, och trots att man ligger avsides till för zorakierna så är förbindelserna goda.

MILITÄRMAKT

Zorakins militära styrkor utgörs av adelsmännen och deras trupper, vilka oftast är fasta garnisoner i adelsmannens borg, så i ett anfallskrig måste ytterligare trupper rekryteras. Detta sker oftast genom tvångsrekrytering av bondebefolkning samt inhyrande av legotrupper. I krig kan man även mobilisera folkuppbåd som försvarar sina städer, men dessa är givetvis otränade och dåligt utrustade.

Riddarna i sig är mycket vältränade, och med sina tunga rustningar och starka stridshingstar utgör man ett formidabelt anfallsvapen.

Zorakins krigsflotta är liten och omodern; i ett krig skulle förmodligen kyrkans krigsskepp få utgöra huvudstyrkan. Flottan står under konungens befäl; somliga adelsmän i hamnstäderna och en del fria hamnstäder håller sig också med några krigsfartyg.

RELIGION

I Zorakin är den Lysande vägen den enda religionen. Se Erebboken för mer detaljer om denna religion.

HISTORIA

Zorakins historia kännetecknas av två stora konflikter; lindskiarnerkrigen på 50-talet fO och den Stora Schismen inom den Lysande Vägens Kyrka på 350-talet eO.

På 180-talet fO började lindskiarnarna, ett aggressivt människoliknande folkslag, vandra in i Zorakin norrifrån. De flesta slog sig

ned i mellersta Zorakin, där de grundade staden Pharynx. Lindskiarnarna skapade där en stadsstat som omfattade staden Pharynx med omnejd. Det folk som tidigare bott i området drevs bort av den välorganiserade och kraftfulla lindskiarner-armén. Efter ett flertal trakasserier från lindskiarnarnas sida utbröt ett regelrätt krig mellan dessa och de omkringboende stammarna, som kände sig hotade. Lindskiarnarna var mycket framgångsrika och de massakrerade de oorganiserade grannstammarna en efter en. Stadsstaten Pharynx kom att lägga nästan hela Grindanu under sig.

Uppeggade av sina framgångar tågade lindskiarnarna förstärkta av en skvadron resar söderut och österut. År 66 slöts en fred som tillerkände lindskiarnarna rätt till i stort sett hela norra, västra och mellersta Zorakin.

Valien Valiensson, nybliven ledare för pennerna på södra Grindanu, sökte hjälp hos caddiska köpmän, och upprepade vädjanden om hjälp sändes till Kardien. Slutligen kom även hjälpen, och tillsammans kunde man med nöd och näppe slå tillbaka lindskiarnarna.

Efter krigen började ordningen allt mer återvända till Zorakin, som genom krigen börjat enas till ett rike. Ett förbund slöts mellan Valien och Vidar Odise, kardiernas ledare, vilket innebar att de bägge länderna Kardien och Zorakin i evärderlig tid skulle stötta varandra i nöd. Vid midsommartid år 55 f O utropades konungariket Zorakin, och Valien Valiensson blev Kung Valien I. Vid det Stora Tinget som följde upphöjdes de främsta zorakiska krigarna till hertigar, grevar och baroner, vilka skulle förvalta landet.

DEN STORA SCHISMEN

Redan då Odo började sina predikningar år 0 så vann hans läror stort gensvar i Zorakin. Med tiden kom den Lysande Vägens kyrka att bli mycket stark, men år 278 började en stor slitning mellan kyrkans anhängare på Caddo och de på fastlandet. Man kunde inte enas om magins roll i det hela. Dalkerna hävdade att magin enbart var destruktiv och skulle förbjudas, medan man på fastlandet menade att magin var neutral och dess syfte bestämdes av magikern själv.

Allt sedan dess har de politiska förbindelserna mellan Zorakin och Caddo varit mycket sporadiska.

ÖVRIGA LÄNDER

Förutom de länder som beskrivs ingående i Spelledarhäftet, finns det flera länder i Ereb Altor som har omnämnts i tidigare produkter eller kommer att beskrivas i kommande moduler. Dessa tas här upp kortfattat.

BERENDIEN

Berendien ligger på norra delen av Tolanhalvön, norr om Felicien och söder om de stora alvskogarna Landori. Landet är en feodal monarki av samma modell som t. ex. Zorakin och Kardien, d. v. s. en kung styr över ett antal storhertigar, som styr över ett större antal grevar, o. s. v.

Berendien är en utpräglad jordbruksbygd där livegna bönder odlar vete, korn, havre och råg. Boskapsuppfödning sker bara hos de rikare storbönderna. Landet har vid flera tillfällen fört krig mot Felicien, utan större följder.

I Berendien talas berendiska, ett joriskt språk. Den huvudsakliga religionen är dyrkan av de Unga Gudarna (se avsnittet om religion i Erebboken).

JORPAGNA

De centrala delarna av det forna kejsardömet Jorpagna har aldrig riktigt hämtat sig från konfluxen, trots att denna ligger nästan 1.000 år tillbaka i tiden. Området är numera uppsplittrat på flera hundra små självständiga furstendömen, vars interna intriger hindrar de flesta former av centralt styre.

Området domineras av jordbruk skött av livegna bönder; i kusttrakterna bedrivs begränsat fiske i skuggan av Erebos väldiga fiskeflotta, och i bergstrakterna samsas ett fåtal gruvarbetare med dvärgarna.

KRUN

Söder om Grynnerbergen i sydostligaste Ereb ligger Krun, ett underutvecklat kejsardöme som mestadels försörjer sig på fiske i Golwyndas sötvattenshav, slavhandel och tullinkomster från handeln mellan Soluna, Akrogal och Ereb. Jordbruket är lågt stående och räcker inte för att försörja hela befolkningen.

Befolkningen i landet är hängivna dyrkare av Mullah, av många västerlänningar ansedd som en förvrängning av Etin. Kyrkans struktur påminner om den Lysande Vägens.

MAGILRE

Norr om Klomellien ligger Magilre, en feodal monarki med en månghundraårig styrande ätt. Adelns makt är mycket stark och de stackars magillerna får se sig helt dominerade av de stolta, diplomatiska och karismatiska adelsmännen. Landet försörjer sig på handel med Trakorien och Kardien, fiske och jordbruk. Man lider skriande brist på metaller, vilket har tvingat landet till fredspakter med Trakorien och Klomellien.

Den Lysande Vägens Kyrka är helt dominerande i Magilre.

Talesättet 'att likt en magiller tala någon från vettet' är välkänt, och om skickliga demagoger och politiker sägs ofta att 'han är en riktig magiller'.

MONTURERNA

Långt väster om Kardiens kust ligger den lilla ögruppen Monturerna, befolkad på 370-talet eO av kardiska oliktänkande.

Ögruppen kommer att beskrivas utförligare i en kommande produkt.

TORSHEM

Inklämt mellan Nidabergens södra sluttningar och Landoris skogar ligger Torshem, ett område till största delen befolkat av skogarnas och bergens barbarer. Områdets enda stad, Torsborg, utgör ett viktigt centra för handeln mellan bergens dvärgklaner och Berendiens köpmän.

Landet beskrivs utförligt i modulen Torshem.

INDEX

Alver ... 34, 56, 63, 64, 77, 81, 85, 98
Bankväsende ... 6
Berendien ... 36-38, 101, 103
Bortbytingar ... 11, 15
Caddo ... 4-7, 66, 71, 89, 101
Cereval ... 8-25
Cereval-troll ... 10, 13, 16, 20, 21
Cykloper ... 28, 63
Dalker ... 5
Femhusrådet ... 29
Den Lysande Vägen ... 7, 30, 66, 71, 101-102
Den Stora Muren ... 75, 78
Drakar ... 16, 17, 21-25, 35
Drakmästare ... 16, 21-25
Echther ... 63
Elefantfåglar ... 12
Erebos ... 6, 7, 26-31,89, 101
Faltrakier ... 64
Felicien ... 7, 30, 31, 32-39, 101
Fingalkulten ... 45-46
Fraschikel ... 30
Fristaden ... 7
Gripar ... 80-85
Hamur ... 70
Hynsolge ... 40-51, 77
Hynsolgeupproret ... 40-50
Inashtar ... 91-92
Jehennin ... 19, 23-24
Jorduashur ... 52-60
Jordukærlar ... 57
Jorpagna, det forna ... 28, 30, 48, 67
Jorpagna, det nutida ... 103
Kardien ... 60, 61-67, 73
Kastyke ... 92, 94
Ker-bosh ... 64
Klomellien ... 56, 60, 68-73
Klomuller ... 68, 69
Krun ... 41, 48, 103
Kuzherismen ... 77-78
Labraatriet ... 77
Legerdier ... 98-99
Magilre ... 56, 60, 73, 89, 93, 103
Marjura ... 95
Mercana ... 70
Monturerna ... 103
Månalver ... 21
Månlagen ... 18
Månsilver ... 10, 18
Nidland ... 50, 74-78
Olem, den Late ... 70
Palinor ... 80, 83-85
Parbagerna ... 46-47
Paridon ... 36-37
Penner ... 98
Philas ... 36-37
Ransard ... 58, 60, 79-85, 93-95
Remuntra ... 70, 92
Shamash ... 91, 92, 93
Slavhandel ... 34
Staden O ... 93
Stjärnläran ... 47-48, 50-51
Timora ... 80, 83-85
Torshem ... 103
Trakorien ... 6, 60, 71, 83-85, 86-95
Vicotnik Ärkemagikern ... 51, 75, 77-78
Zorakin ... 6, 38, 60, 62, 64, 65, 96-102
Æsìr ... 59, 71, 83
Ödesfejden ... 6, 7

ÄVENTYRSSPELS

EREBALTOR

EN ÄVENTYRSMODUL

ÄVENTYRSSPEL ®

14-101